MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

III. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
1999 ÁPRILIS

576,- FT

576 KONZOL







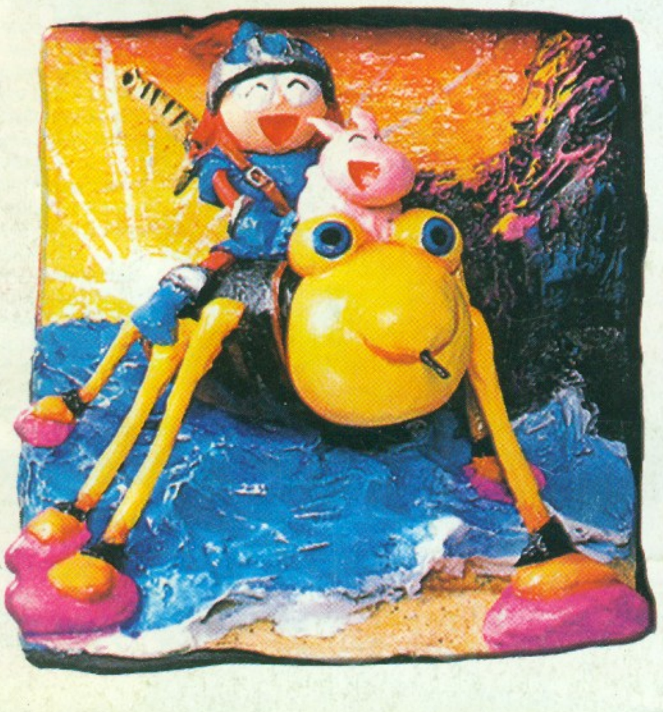




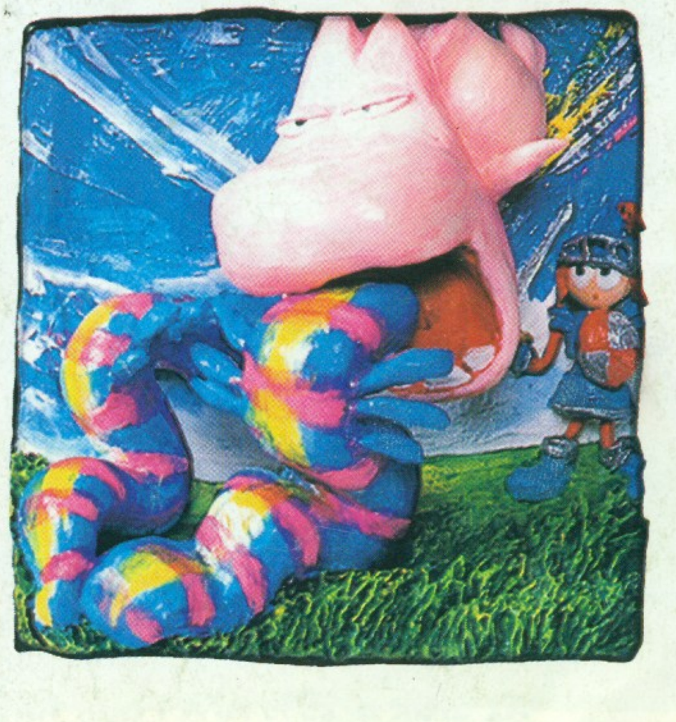
GUARDIAN'S CRUSADE

Egy igazán barátságos RPG, kicsiknek és nagyoknak!









CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



AKCIÓ!

SONY PSX+ DUAL SHOCK +DEMO CD 36999,-

PLAYSTATION



AKCIÓ!

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA 36999,-

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

PLAYSTATION

	Fogy. ár
A BUG'S LIFE	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT	7990.-
AIR RACE	9990.-
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALUNDRA	13990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ASSAULT	13990.-
ASTERIX	13990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BATMAN & ROBIN	13990.-





BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIG AIR	13990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAM MACHINHEAD	13990.-
BLASTO	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUSHIDO BLADE	13990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
BUST A MOVE 4	13990.-
C3 RACING	13990.-
CARDINAL SYN	13990.-
CASTLEVANIA	11990.-
CBZ	13990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION II	HIVJ
COLONY WARS	11990.-
COMMAND & CONQUER /PLATINUM	7990.-
COMMAND & CONQUER RED ALERT	13990.-
COMMAND & CONQUER RETALIATION	13990.-
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 3	13990.-
CROC /PLATINUM	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CRYPT KILLER	9990.-





CYBERIA	7990.-
DARK FORCES	13990.-
DARK OMEN	13990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DISRUPTOR	9990.-
DOOM	7990.-
DUKE NUKEM 3D	9990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
FADE TO BLACK /PLATINUM	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 98 +JOY	9990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORMULA ONE /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 98	13990.-
FORSAKEN	13990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE /PLATINUM	HIVJ
G POLICE	11990.-
GEX 3D ENTER THE GECKO	9990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO	14990.-
GRAND THEFT AUTO /PLATINUM	7990.-
GRID RUN	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HERCULES /PLATINUM	7990.-
HEXEN	7990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
IZNOGOOD	9990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
KENSEI SACRED FIST	HIVJ
KICK OFF WORLD	13990.-
KNOCKOUT KINGS 99	13990.-
KULA WORLD	13990.-
KURUSHI	7990.-
LAST REPORT	13990.-
LEMMINGS	9990.-
LOADED	6990.-





LOST VIKINGS 2	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MADDEN NFL 99	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL SUPER HEROES	12990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MEDIEVIL	13990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
METAL GEAR SOLID	14990.-
MICKEY MOUSE /PLATINUM	7990.-
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	HIVJ
MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER 2	13990.-
MOTO RACER	12990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTORHEAD	12990.-
MOTORTOON GRANND PRIX 2	13990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 98	13990.-
NASCAR 98 +JOY	9990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 98 +JOY	9990.-
NBA LIVE 99	13990.-
NEED FOR SPEED 2	11990.-
NEED FOR SPEED 3	9990.-
NEED FOR SPEED IV	13990.-
NEWMAN HAAS RACING	13990.-
NHL 98 +JOY	9990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
ODDWORLD ABE S EXODUS	13990.-
ODDWORLD ABE 'S ODDYSEE /PLATINUM	7990.-
ODT	13990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
PANDEMONIUM /PLATINUM	7990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-





PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PEEK PERFORMANCE	11990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PGA TOUR GOLF 98	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POOL HUSTLER	13990.-
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
POY POY	13990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PREMIER MANAGER 99	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
R TYPES	13990.-
RALLY CROSS 2	13990.-
RAPID RACER	9990.-
RASCAL	14990.-
RAY STORM	11990.-
RAYMAN /PLATINUM	7990.-
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL /PLATINUM	7990.-
RESIDENT EVIL 2	13990.-
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
RUGRATS	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAN FRANCISCO RUSH	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SOLBLADE /PLATINUM	7990.-
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPACE JAM	7990.-
SPAWN	13990.-
SPEEDSTER	13990.-
SPICE	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
SPYRO THE DRAGON	13990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STAR WARS - MASTERS OF TERAS KASI	13990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER COLLECTION	13990.-
STREET FIGHTER EX+ ALPHA	9990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-





TAI FU: WRATH OF TIGER	HIVJ
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TEKKEN 3	9990.-
TENCHU	13990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE GRANSTREAM SAGA	13990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR /PLATINUM	7990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER 2	13990.-
TOMB RAIDER 3	13990.-
TOMBI	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TREASURES OF THE DEEP	12990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UNHOLY WARS	13990.-
VANDAL HEARTS	13990.-
VICTORY BOXING 2	13990.-
VIPER	9990.-
VIVA FOOTBALL	HIVJ
VMX RACING	13990.-
V-RALLY /PLATINUM	7990.-
VS	13990.-
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WIEVPOINT	9990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	7990.-
WORLD CUP 98	13990.-
WORMS	7990.-
WRECKIN CREW	13990.-
WWF WARZONE	13990.-
X MEN CHILDREN OF THE ATOM	13990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

NINTENDO 64

	Fogy. ár
AEROFIGHTERS ASSAULT	16990.-
AEROGAUGE	16990.-
AIRBOARDER 64	16990.-
BANJO KAZOOIE	16990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BIOFREAKS	16990.-
BLAST CORPS	9990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN 64	15990.-
BUCK BUMBLE	16990.-
BUST A MOVE 2	16990.-



CHAMELEON TWIST	15990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
CRUISIN USA	14990.-
CRUISIN WORLD	16990.-
DARK RIFT	14990.-
DIDY KONG RACING	14990.-
DOOM 64	16990.-
DUAL HEROES	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
EXTREME G 2	16990.-
F ZERO X	16990.-
F1 GRAND PRIX	16990.-
F1 POLE POSITION	15990.-
FIFA 98	16990.-
FIFA 99	17990.-
FIGHTERS DESTINY	16990.-
GEX 64	16990.-
GLOVER	16990.-
GOLDEN EYE	16990.-
GT 64	16990.-
HEXEN	16990.-
IGGY 'S RECKING BALLS	16990.-



KNIFE EDGE	16990.-
LAMBORGHINI	16990.-
LYLAT WARS	12990.-
MACE	16990.-
MADDEN NFL 64	15990.-
MADDEN NFL 99	16990.-
MARIO KART 64	16990.-



MARIO PARTY	16990.-
MICRO MACHINES 64	HIVJ
MISCHIEF MAKERS	15990.-
MISSSION IMPOSSIBLE	16990.-
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	16990.-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	16990.-
NAGANO ICE HOCKEY	16990.-
NAGANO WINTER OLYMPICS	16990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 99	17990.-
NBA LIVE 99	16990.-
NHL 99	16990.-
OFF ROAD CHALLENGE	16990.-
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE 64	16990.-
ROBOTRON X	16990.-
S.C.A.R.S.	16990.-
SAN FRANCISCO RUSH	15990.-
SPACESTATION SILICON VALLEY	16990.-
STAR WARS – ROGUE SQUADRON	17990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS	16990.-
SUPER SMASH BROTHERS	HIVJ



TETRISSPHERE	13990.-
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TUROK 2 – SEEDS OF EVIL	17990.-
TUROK	14990.-
V RALLY 99	16990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WAYNE GRETZKY HOCKEY	16990.-
WCW VS NWO	16990.-
WETRIX	15990.-
WIPEOUT 64	16990.-
WORLD CUP 98	14990.-
WWF WAR ZONE	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

COLOR GAME BOY

	Fogy. ár
CARROT CRAZY	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CRAZY CASTLE 3	9990.-
DIE SCHLÜMPFE	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
KLUSTAR	HIVJ
LAS VEGAS	9990.-
LOGICAL	HIVJ
MEN IN BLACK	9990.-
MONTEZUMA'S REVENGE	9990.-
MORTAL KOMBAT 4	9990.-
NBA JAM	9990.-
PITFALL	9990.-
POCKET BOMBER MAN	7990.-
POWER QUEST	9990.-
QUEST FOR CAMELOT	9990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	9990.-
RATS	9990.-
RUGRATS	9990.-
SHADOW GATE	HIVJ
SHANGHAI POCKET	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TETRIS DX	7990.-
TUROK 2	9990.-
TWOOBLE	9990.-
WARIOLAND II	HIVJ
ZELDA	9990.-

GAME BOY

	Fogy. ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ALIEN VS PREDATOR	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOMBERMAN	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUGS BUNNY & LOLA	9990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DER GLOCKNER VON NOTRE DAME	9990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND 3	9990.-
DONKEY KONG LAND	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-
F1 RACE	7990.-
FINAL FANTASY ADVENTURES	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FLINSTONES	6990.-
GHOST BUSTERS II	7990.-
GODZILLA	7990.-
GRAND PRIX	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
HME ALONE 2	7990.-
HUGO 2	9990.-
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
JUNGLE BOOK	6990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
JURASSIC PARK II	7990.-
JURASSIC PARK	6990.-
LEMMINGS	7990.-
LION KING	6990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
LOONEY TUNES	6990.-
MEGAMAN II	7990.-
MEGAMAN	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MICKEYS DANGEROUS CHASE	7990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
MULAN	9990.-
MYSTICAL NINJA	7990.-
NBA JAM	7990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
PRIMAL RAGE	7990.-
REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
RETURN OF THE JEDI	7990.-
ROAD RASH	6990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS 2	7990.-
SPEEDY GONZALES	6990.-
SPIDERMAN XMEN	6990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STAR WARS	7990.-
STREET FIGHTER II	7990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO 2	7990.-
SUPERMAN	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TINY TOONS ADVENTURE	7990.-
TINY TOONS MONTANAS ...	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TURN AND BURN	7990.-
TUROK	9990.-
WARIOLAND	6990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WORLD CUP 98	7990.-
WORMS	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

KONZOL KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB - 4 színben	2999,-
Memory Card 2MB - 5 színben	4999,-
RFU Adapter	6999,-
Sony Memory Card 1MB - 6színben	4999,-
Sony Egér + Mouse Pad	9999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Sony Multitap elosztó	9999,-
Full Throttle Wheel - Dual Shock	24999,-
Scorpion Gun G-Con Komp. - 2 színben	9999,-
X-Plorer V2.0 Kártya	9999,-
G-Con45 Namco Light Gun	11999,-
Predator 2 Gun + Pedál (G-Con Komp.)	14999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Dual Force Analogue Controller	7999,-
Cyber Shock Controller - Dual Shock	7999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Chameleon Pad - 9 színben	4999,-
Mad Catz Kormány - Dual Shock	24999,-
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

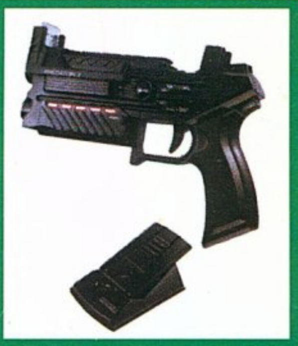
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	3999,-
Memory Extension Pack - 4MB	11999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-



PSX Full Throttle Wheel - Dual Shock
Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék
24999,-



PSX Predator 2 Gun (Pedállal)
G-Con Kompatibilis
14999,-



PSX Scorpion Gun
G-Con Kompatibilis
9999,-



PSX X-Plorer V2.0
9999,-



Hyper Mouse + Mouse Pad
4999,-



N64 Memory Extension Pack - 4MB
11999,-



PSX Primal Pad
Dual Shock
9999,-



PSX Dual Force Analogue
7999,-



PSX Sony Dual Shock Controller
9999,-



Cyber Shock PSX Controller - Dual Shock
7999,-

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

TARTALOM


Guardian's Crusade

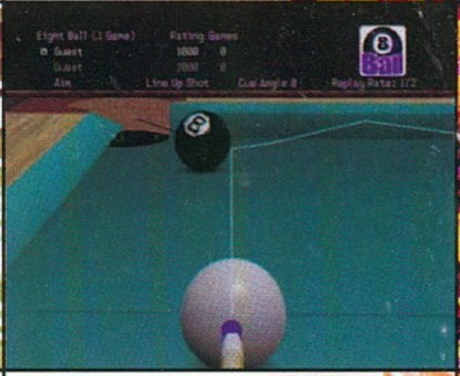


Mario Party



Ridge Racer Type 4


Asterix


Virtual Pool


Need For Speed 4


Buck Bumble

kiadványban megjelent szöveges
illusztrációs anyagok
rmilyen módon való újra felhasz-
lása csak a kiadó engedélyével
hetséges. ISSN 1417-9296
omás: Grafit Pencil Nyomda
dapest
otulajdonos: Balogh Zsolt
szerkesztő: Martin
oterv: Molnár Dénes
Kovács Ildi
omdai előkészítés:
marosi Renáta
világítás: Recent Kft.
dja a Comgame Kft.,
37 Budapest,
rgely Gy. utca 17.
vélcím: 1389 Budapest,
: 132.
rjeszti a Hírker Rt,
Rt és alternatív
jesztők
fizethető: 576 KByte
mgame Kft.),
39 Budapest,
: 132.
nail: 576kb@irisz.hu
alap: Guardian's
Crusade

aktuális 16

Ölég ramatyul indult ez az április. Bejöttem elsején, egy cetlit találtam az asztalomon, rajta egy névvel és egy telefonszámmal. Mondják a kollegáim, hogy egy srác keresett, mert van neki egy eladó Max Rebo Band-je (ez a Star Wars figurás zenekar). Hívom az embert (remegő kézzel, két litert leizzadtam), elmondom ki vagyok, de a srác nem tud semmiről, totál hülyének néz. Ekkor hallottam meg az elfojtott röhögést a hátam mögül...a szemetek, jól bevittek az erdőbe.

Gyakorlatilag ez az áprilisi szám igencsak izmosra sikeredett. RPG csata, autóverseny csata, foci csata – most aztán tényleg mindenki megtalálja a számítását. Átkoztam egy pöttyet a Nintendót, mert az a fránya hat oldal alig akart összeállni, de aztán a Mario Party az utolsó pillanatban megmentette az N64 becsületét.

Mielőtt nekikezdenél a böngészésnek kedves olvasó, egy kérés: ha lehet, ne bombázzatok minket ilyen intenzíven a PAL verzióban még nem létező szuperjátékok (Silent Hill, Parasite Eve, FF8) leírásáért könyörögve. Amikor majd pontosan tudjuk a megjelenési dátumot, úgyis lenyomjuk a leírást, csak türelem!

Martin





GRAN TURISMO 2 (PLAYSTATION)

Polyphony/Sony









Egyes mérési eredmények szerint a Gran Turismo első része 75%-ban használta ki a PlayStation adottságait. Ezek szerint a második részben benne lesz a hiányzó +25%! A program végre európai autókat is tartalmazni fog, méghozzá 400 darabot!!! Így legnagyobb gyártók, mint a BMW, Ferrari ,Opel, Alfa Romeo, Fiat, Volkswagen és Porsche képviseltetik magukat. Több mint 20 pálya ahol versenyezhetünk, Pocket Station, Dual Shock támogatással egyetemben. Japánban nyáron, nálunk szerintem jövőre.

THE PHANTOM MENACE (PLAYSTATION)

LucasArts

Anakin Skywalker. Darth Maul. Qui-Gon Jinn. Queen Amidala. Higgyetek el nekem, nem ez lesz az utolsó alkalom, hogy ezeket a neveket halljátok. Hiszen e nevek a legújabb Csillagok Háborúja filmben is fontos szereppel bírnak. A hazánkban szeptember 16.-án bemutatásra kerülő 2 órás film történésein alapszik a Lucasarts 3D-s akció/kalandjátéka. A 12 pályás játék állítólag 20 és 40 óra közötti játékidőt igényel – köszönhető ez a történetet csak kiegészítő mini küldetéseknek. A főszereplő természetesen egy Jedi lovag, aki akár a lézerkardjával is kaszabolhatja a droidokat. Amerikában május 19.-én jelenik meg a játék, egy napon a film ősbemutatójával, nálunk nyár végén várható.




APE ESCAPE (PLAYSTATION)

Sony

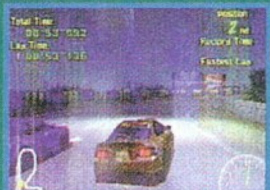
Ape, a Sony új játékhőse, immáron 2 éve várja, hogy megmérettessen. Ez a 3D-s platformer ugyanis már évek óta fejlesztés alatt van, s azzal próbál kirukkolni, hogy csak és kizárólag az analóg karra épít. Sőt egyszerre mind a kettőre! A főszerepben egy fiatal srác, Spike, aki mint állatkerti dolgozó tengeti mindennapjait. Ám egy napon megszökik egy fiatal majom, s ezzel kezdetét veszi a 25 pályás őrület. Teljes mozgásszabadság, mint a Spyroban, de állítólag még szebb lesz. ősszel számíthatunk az európai megjelenésre.




RACING LAGOON (PLAYSTATION)

Squresoft

A Squaresoft, akik többek között a Final Fantasy sorozattal írták be nevüket a történelem nagy játékkönyvébe, most ismét egy RPG-n dolgoznak, de nem is akármilyenen! A programról még szinte semmi nem szivárgott ki, azon kívül, hogy a beszélgetős részek mellett az autóversenyzésé lesz a főbb hangsúly. Egy program, amely nemcsak hangulatilag, hanem kidolgozásában is felveszi a versenyt a Ridge Racer Type 4-el.' Hát ilyet még nem láttunk, szóval izgatottan várjuk!!! Sajnos csak jövőre.




POCKET STATION

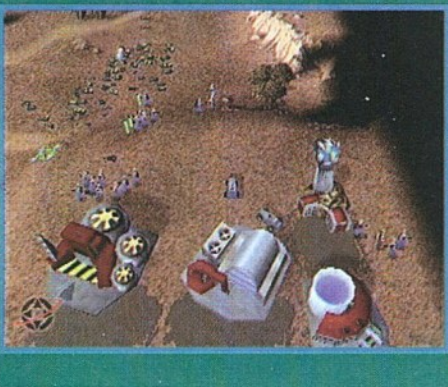
Mit szólnál ahhoz, ha lenne egy memóriakártyád, amit kivéve a gépből egy láncon a nyakadban hordozhatnál, s ha bekapcsolnád, mint egy kis kvarcjáték működne tovább??? A Sony-nak is eszébe jutott ez az ötlet, s talán már a nyáron kapható lesz ez az ördögi kis szerkezet. Nálunk. Mert Japánban már van.



COMMAND & CONQUER 3D (N64)

Looking Glass/Nintendo

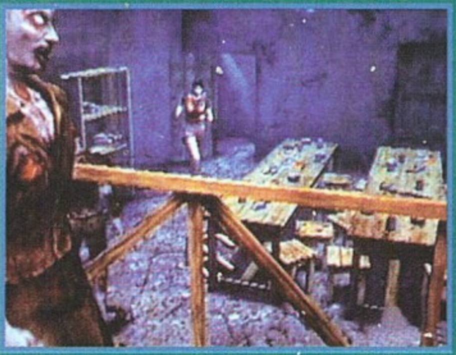
1995 PC-s legnagyobb durranása a C&C volt. Egy stratégiai játék, amely teljesen átreformálta az akkori normákat és minden valamirevaló stratéga polcán ott állt a játék. Most végre leporolják ezt a játékot, és mint az első valamirevaló stratégiát kiadják N64-re is. A programban a jövőben járunk, ahol a világ nagyhatalmai egy GDI nevű szervezetbe tömörülnek, hogy fenntartsák a békét és megvédjék az emberiséget. Mint például a gaz NOD-októl, akik meglehetősen emlékeztetnek a szovjet haderőkre. Azzal a különbséggel, hogy egy Tiberium nevű ásványi anyagért folyik a harc. A grafika egy kicsit megváltozott, és így 3D lett.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA (DREAMCAST)

Capcom

A történet a Resident Evil 2 után három hónap múltával kezdődik. A főhős Claire Redfild, aki ezúttal Európába repül, hogy bátyja, Chris után nyomozzon. A tesó helyett csak ködös utalásokat talál és a nyomok egy bizonyos trópusi szigetre vezetik őt. Itt a már ismerős arcokkal hozza össze, hogy megint a frászt hozzák rá, és megint menekülnie kelljen. Ez lesz az első olyan rész, amelyben a teljesen "poligonizált" hátterek végre "felélednek", vagyis nincsenek rögzített kameraállások, csak a változatos játékmenet. A Dreamcast speciális hardvere lehetővé teszi a programozók számára, hogy eddig soha nem látott finomgrafikával ábrázolják az arcokat, valamint a fény/árnyék effekteket. December környékén kiderül, mit sikerült alkotniuk.




MEDAL OF HONOR (PLAYSTATION)

Dreamworks/EA

Saját perspektívát használó lövöldözős játékok ugyan már vannak PSX-re, de ezek színvonala sajnos sok esetben meg sem közelíti az elfogadhatót. Talán a Quake 2 lesz az első minőségi stuff. De, hogy még egy vetélytársat bemutassunk, azt az Electronic Arts alatt működő Dreamworks Interactive tette lehetővé. Egy olyan II. Világháborús anyag fejlesztése folyik már lassan két éve, ami a cenzorok nagy ellensége lesz, mert vét az lesz benne rendesen. A híres-nevezetes 44-es D-Day eseményeinél kezdődik az egész. Mint egy C-47-es pilóta cirkálsz az égen, amikor találat ér. A Németeknél landolva célod már csak a túlélés lehet. Harminc lélegzetelállítóan hosszú pálya, 15 korhű fegyver, 20 különböző ellenség és egy új mód: a kommunikáció várja a bátor játékosokat. A ráhangolódáshoz pedig valódi filmek peregnek az akciók között, valamint lesz kétjátékos osztott képernyős csata is. Talán télen.





JÁTÉK!!!

Márciusi nyereményjátékunk kiértékelése következik. Ezúton szeretnénk megkérni kedves budapesti nyerteseinket, hogy nyereményeikért szíveskedjenek befáradni a XIII. ker. Pozsonyi u. 14 szám alatt található 576 KByte Shopba. Vidéki nyerteseinknek postán adtuk fel nyereményeiket. Ezúton is gratulálunk a szerencséseknek!

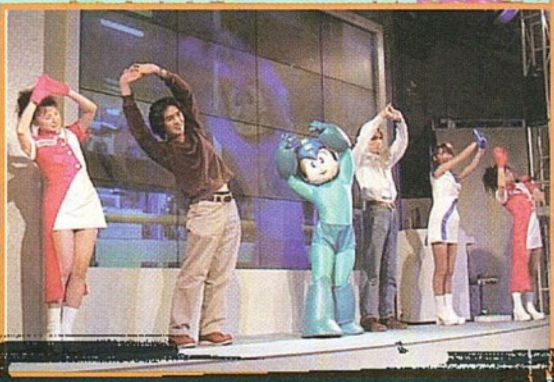
Medievil játékot nyertek:
Papp Elemér - Kurityán
Pálinkás Balázs - Budapest
Versitz Gergely - Budapest
Dósa Viktor - Bőcs
Jakab Gábor - Budapest
Szalai Adrienn - Budapest
Turcsán Tamás - Budapest

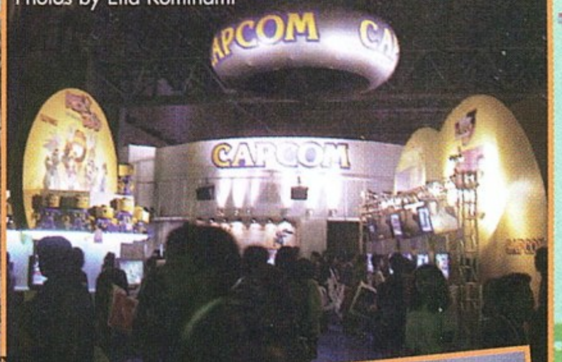
Superbikes videókazettát nyert:
Gáspár Emil - Budapest

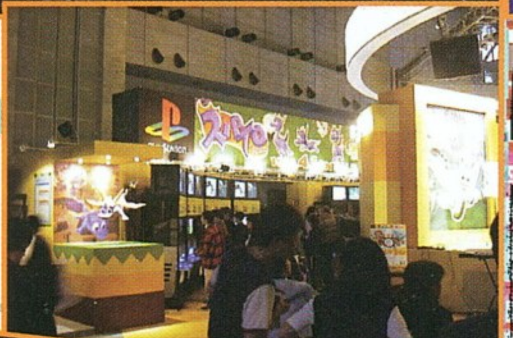
Photos by Eita Kominami





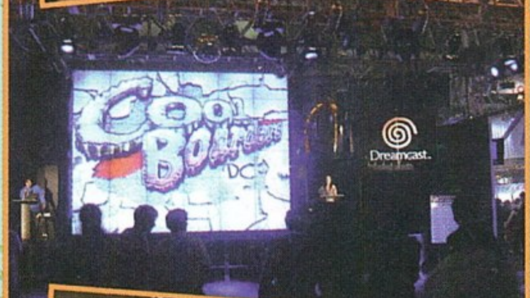










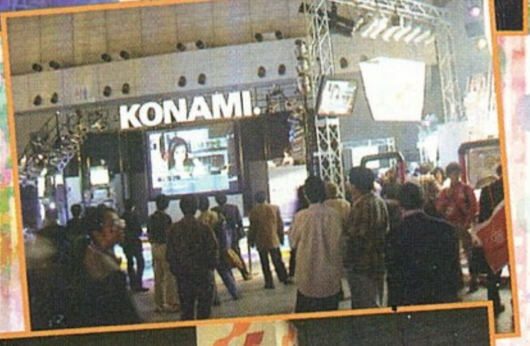












Japán – a felkelő nap országa. Ennél okosabb most hirtelen nem jutott eszembe, de ezt most nézzétek el nekem. Annyira fontos dologról van szó ugyanis, hogy az embernek még a lélegzete is eláll. Szóval március másodikán volt egy parti (cirka 1500 résztvevővel), ahol hivatalosan is bejelentették, hogy a Sony dolgozik egy új technológián alapuló masinán, mely egyelőre a "következő generációs PlayStation" néven fut. A bemutató annyira monumentális volt, hogy Nobuyuki Idei is megtisztelte jelenlétével, akiről tudni kell, hogy mint a Sony legnagyobb fejese (a Sony Corp. elnöke) nem igen szokott megjelenni ilyen nyilvános összejöveteleken. Miután mindenki elmondta a maga kis beszédjét, megkezdődött egy bemutató arról, mit is tud a PSX2. A Gran Turismo olyan szépen futott, mint még semmi más – tökéletes fényeffektusok, élethű hangok...A grafika lényegében olyan, mint a PSX verzió introjában – de ez maga a játék! Aztán, hogy az emberi arcról megformálásából is kapjunk egy kis ízelítőt, a Ridge Racer kislány libbent be a térbe és tett egy kört a kifutón, mintha valami divatbemutató lett volna (mindezt valós-idős megjelenítéssel). Az állak csak akkor koppantak, amikor a haja és fülbevalója is meglibbent. Mint a való életben!!! Aztán volt még Final Fatnasy 8 is, amiből a táncolós jelenetet hozták el (szintén real-time). Itt most egy zsúfolt báltermet kell elképzelni, amiben egy hölgy és egy úr táncol, és a srác rálép partnere lábára! No, meg azok az arckifejezések, amiket levágtak, azt hittem eldobom magam... Ezután jött a Tekken 3 egyik feturbózott harcjelenete, ahol 30 néző állta körül két verekedő hősünket és mindenki tökéletesen ki volt dolgozva! Még egy pár demonstráció került bemutatásra, hogy aztán mindenki nyugodtan térhessen haza, ahol aztán elgondolkozhasson: mit is látott aznap. Hová is fejlődött az a technológia, amelyből ma már 50 millió talált gazdára? Lehetséges-e, hogy valami olyan erős legyen, hogy félni kelljen tőle? Egy gép, amely technikailag túl erős? Lehetséges-e ilyen egyáltalán? Sok-sok kérdés, melyek válaszaira még egy ideig várnunk kell. Mert ez a technológia csak fejlesztési stádiumban jár. Japánban is csak leghamarább az év végén lesz kapható, s akkor nem beszéltünk az európai piacról, ami legalább 1 év pluszt jelent. De, hogy megéri várni, az biztos. És ezt nem csak én mondom, hanem az a rengeteg híres személyiség is, akik jelen voltak a találkozón. Köztük például Tomoyuki Takechi, a Square elnöke, aki így fogalmazott: "Jelen pillanatban csak 5 olyan fejlesztőcég van a piacon, akik teljes mértékben ki tudják használni a PlayStation 2 adottságait".

TOKYO GAME SHOW '99

Persze nem csak ez történt márciusban Japánban, hanem a világ debütáló show-ja, ahol mindent először mutatnak be: a Tokyo Game Show (a TGS-en jelen volt japán barátunk, Eita Kominami, aki késedelem nélkül tájékoztatott minket a történésekről). Sajnos a kiállításnak ezúttal sikerült alulmúlnia magát, érvényesült a híres japán titkolózás. Egy két új játékon kívül lényegi friss információ nem is szivárgott ki. A cégek közül is csak a legnagyobbak állítottak ki, mint a Squaresoft, a Namco, a Capcom, vagy a Sega. Azt sajnos azonban már most leszögezhetjük, hogy a DREAMCAST HALÓDIK (ezt szintén Eita jelezte nekünk, és mint "helybélinek", hiszünk is neki)! Ezt én sajnálom a legjobban, hisz maga a gép még nem is lett volna az okozat okozója, de az a gyászos programkínálat, ami cirka fél éve van rá, az egyszerűen rettenet. Kijött mondjuk 4 erős cím, meg 6 olyan, ami az elmegy kategóriába sorolható, de azóta semmi. Érdeklődve a Segánál egy listával lettünk gazdagabbak, melyről az derül ki, hogy a havonkénti 1 játék ütemet tartják is. Egyszerűen gyalázat. Szóval mindenki vár a PSX2-re. Sőt, néhány legendás – eredetileg Dreamcast – fejlesztést is leállítottak a PSX 2 miatt.

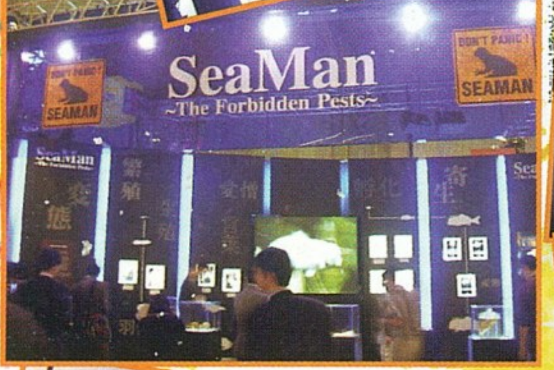
A kiállítás sztárjai egyébiránt tipikus Japán játékok voltak. Így például a Capcom részéről a Street Fighter Zero 3, a verekedős játék ezredik reinkarnációja.

A Konami sajnálatos módon nem sok újítással ált elő, hiszen erősen rámozdultak a táncolós témára. Japánban ugyanis új őrület hódít. Boldog-boldogtalan olyan játékokkal játszik szívesen, amiben táncolni kell. Ezt vagy húsz cég vette komolyan, mert körülbelül ennyien kezdtek el hasonló diszkós játék készítésébe (a Bust-a-Groove nyomán). Ami lényegi újdonság volt, az a Hybrid Heaven című Resident Evil klón N64-re, vagy ugyanez PSX-re, csak már Silent Hill néven. A Rasetsu Sword is egy érdekes program lesz. Azt ígérik, hogy a Bushido Blade-et keverik a Resident Evil-lel. Majd elválik.

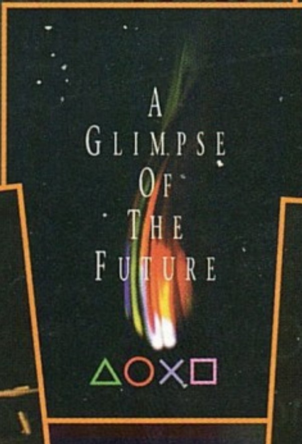
A Namco újdonságait már előző híreinkben elöttük, így csak pár szóban írnék. Az Ace Combat 3 egy szép repülős anyag lesz, míg a Dragon Valor egy vérbeli RPG. A Soul Calibur pedig egy Dreamcast-es bunyós stuff.

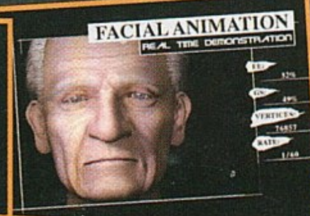
A Squaresoft, a "nagy kedvenc" ismét sokrétű kínálattal állt a játék-őrültek elé. A Chocobo Racing egy Mario Kart szerű versenyjáték, a Legend of Mana pedig a Final Fantasy sorozat befejeztével egy újabb RPG lesz, de grafikáját tekintve inkább rajzfilm stílusú. A Racing Lagoon nevű csodajátékról pedig szemközt olvashatsz érdekességeket.

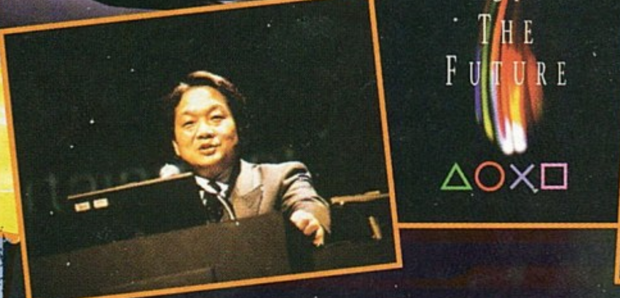
Szóval ilyen volt a tavaszi japán játékkiállítás, több-kevesebb sikerrel. A számítógépes társadalom szeme azonban máris Amerikára szegeződik, ahol májusban egy világméretű kiállítás kezdődik, ahol bennfentesek tudni vélik, végre lekerül a lepel elég sok fejlesztésről, így talán elárulhatjuk végre azt is: mit fejlesztenek a magyar programozók?!

















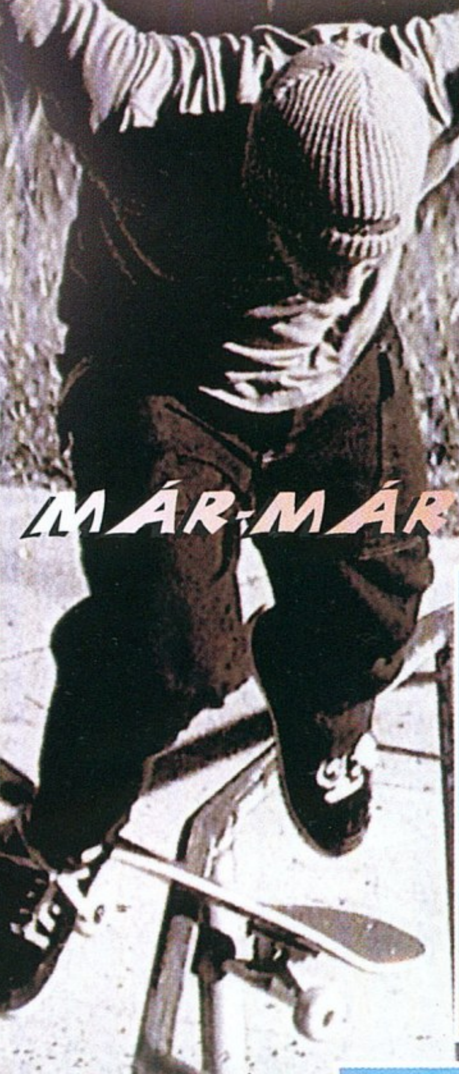






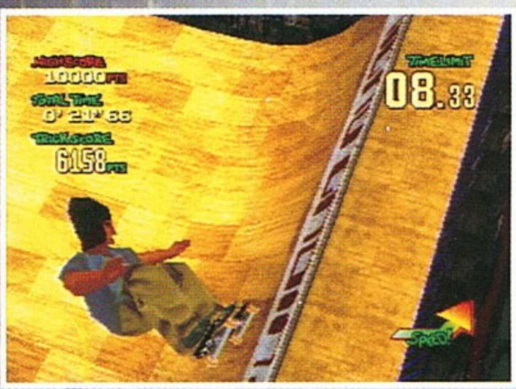
Sarkadi-Nagy Balázs. Tony Hawk. Steve Cabalerro. Bob Burnquist. Ezeket a neveket, és a "hozzájuk tartozó" srácokat bizonyos körökben istenként tisztelik. De mi, egyszerű halandók, akik a gördeszkások világát csak kívülről ismerjük, eddig nem sok lehetőséget kaptunk, hogy egyáltalán megismerkedhessünk velük. Azért, mert gördeszkás játék készítését ezidáig még senki sem vállalta be (oh, bocs, volt C64-re egy 720°).











MÁR-MÁR FÁJNAK AZ ESÉSEK!



ITT MÉG BÁRMI LEHETETT VOLNA...

Amikor megérkezett az EA-tól a Street Skater, totál lázba jöttem. Izgat a téma, Sarkadi "Balut" – aki mellesleg hazánk egyik jeles Star Wars figuragyűjtője, "műanyagos" kollegám – nagyra becsülöm, de sajnos jómagamnak a deszkázáshoz soha nem volt tehetségem. Pedig kb. 8-9 évvel ezelőtt vadul vásároltam Bécsben a Powell pólókat, G&S hátizsákokat, de mégsem lett a dologból semmi. Ja, szóval belöktem a CD-t a gépbe, és eldöntöttem, hogy erről a csodáról én fogok leírást csinálni. Az meg csak fokozta a kedvemet, hogy az Interneten láttam néhány képet egy MÉG UJABB deszkás progiról, a Tony Hawk Skateboarding-ról.

A játék gyenge grafikájú, de deszkás szemmel pofás introval kezd. Néhány ugrás, trükk, miegymás. Aztán jön a főmenü. Street Tour (maga a játék), Free Skate (gyakorlás), VS Mode (két játékos) és Config (opciók) – nem estem hasra. A gombkiosztás enyhén szólva sem bonyolult, tehát a gyakorlást átlépve egyből a sűrűjébe ugrottam.

No, hát itt jött az első "gondolatébresztő" esemény. Ugyanis arra nem gondoltam, hogy magát a deszka hajtását hogyan fogják megoldani. Nyomogatni egy gombot? Esetleg egy irányt? Nem. Itt a board magától megy, nekünk csak irányítani kell. Némi fékezés, meg csapatás. Végül is nem tudok jobbat, tehát ezzel nincs gond. A gond azzal van, hogy a deszkás sebessége attól függ, hogy kit választunk. Négy tulajdonságban különbözik ugyanis a kezdetben választható négy karakter, és az egyik csajon kívül mindegyik el van maradva valamiben. Ez baromság – miért nem attól függ a teljesítmény, hogy mekkora sikerrel hajtjuk végre a trükköket? Miért kell vagy egy gyors, vagy egy jól ugró ember közül szelektálnunk? Lényegében nem ettől függ ugyanis a pálya végi eredmény, úgyis az a lényeg, hogy mi miként teljesítünk. Tehát emberünk szépen gurul a pályán. Sokáig semmi sem történik, némi kanyargás. Egyszer csak jön egy rámpa, azon lenyomsz egy trükköt (elugrasz, aztán összevissza nyomkodod a gombokat). Vagy lesz egy szaltó, ollie (a deszka felpattintása), esetleg grab (repülés közben megmarkolod a deszkát). Abszolút esetben valami csodaszép kombináció. Csúsztatni igen egyszerű, csak el kell vergődni egy korlátig, aztán ráugrani. Siklasz, mint a 6:20-as csabai gyorsvonat. Elérsz a pálya végére, a program kiszámolja a pontjaidat, aztán vagy továbbengedel, vagy nem. Jön a bonusz pálya, ami lehet pool ("teknő"), félcső, vagy magasugrás.

A bibi az, hogy nem látszik elsőre, mely tereptárgyakon-tereptárgyakból lehet pontokat kicsikarni. Véletlenül jöttem rá pölö, hogy a padkákon is lehet csúsztatni, ebből következik, hogy biztos van még egy tucat lehetőség – de nem én leszek az, aki ezeket megkeresi. Mert amennyire tetszett az első pálya, annyira lehangolt a második. Rögtön egy olyan "S" kanyarral kezdesz, amibe épeszű deszkás nem megy bele. Van a világon több billió egyenes útszakasz, amin a deszkások trükközhetnek, miért választanának egy ilyen tré pályát? Biztos sokat vághat ebből a témából a fejlesztőbrigád...





A menetek után – akár bonusz, akár rendes pálya – visszajátszás jön. Ez elég klassz, mert játék közben úgy sincs időd elemezni egy-egy trükköt. A baj csak az, hogy van 3-4 kameraállás, ebből az egyik az, amit a játékban is láthatsz. Tényleg, de király...biztos nem volt már energia egy újabb kódolására – egyszerűen szégyen, hogy 1999-ben egy visszajátszásban nem mi választhatjuk meg a kameranézetet. Az mondjuk nagyon tetszett, hogy ha valamilyen jó dolgot hozol össze, a gép kiírja annak nevét, és a hozzá tartozó irány+gomb-kombinációt. Legalább valami.

Summa-summarum a Street Skater egy jópofa kezdő próbálkozás. Mivel eddig ilyen még nem volt, ezért érdekes, lehet vele ugrálni, miegymás, de semmi több. Gyatra az irányítás, analóg kontroller NINCS, maga a trükköző rész viszont baró, mert totál könnyű (nyomkodsz, "oszt lesz ami lesz"). Gyanítom, hogy a Tony Hawk-os progi valamivel jobb lesz.

VÉGKÖVETKEZTETÉS

A játékot a Powell Peralta szponzorálta, azaz a választható deszkák rajzai eredetiek. És most ki is bukott a lényeg: a SS ugyanis tipikusan az amerikai piacra készült! A bugyuta, zabkása zabáló vízfejű aranyifjaknak, akiknek csak nyomkodni kell a gombokat össze-vissza, és máris kész a sikerélmény. Csak semmi megerőltetés, otthon az ágyban fekve is lehet sportolni! Akik kikereshetik eredeti deszkájuk rajzát (amire maximum ráállni tudnak), azonosíthatják magukat valamelyik stílusosnak egyáltalán nem mondható karakterrel. Akiknek semmi gondjuk sincs ebben az életben, csak az, hogy milyen mások által kreált stílushoz csatlakozzanak, és eszükbe sem jut, hogy vannak a világon olyan srácok, akinek egy játékért 10 rongyot leszurkolni nem kis feladat. Oké, egy kicsit kiborultam...de nem húzom le annyira az SS-t. A grafika nem kiemelkedő, elmegy. A hangulat...hát...nem rossz, ha nem vársz sokat tőle (baró a visszajátszás, néha). A zene viszont KIRÁLY! Ha valamiért, azért érdemes megszerezni a játékot! Olyan bandák dübörögnek ugyanis, mint a Less Than Jake, Plastilina Mosh, Weston, H2O, All, Straight Faced, The Pietasters, I Against I és a Gas Huffer.

Vision Street "Martin" Wear

STREET SKATER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ TETSZIK, MERT DESZKÁZÁSRÓL SZÓL
× GYEREKEK, EGY KICSIT TÖBB ENERGIA KELLETT VOLNA BELE

79%

SAJNOS A HÓ MÁR RÉG ELOLVADT!



BEDESZKÁZOTT HEGYOLDAL

Minél inkább a mozgásra, fizikumra és ügyességre épül egy sport, annál nehezebb játék formájában megvalósítani. Akinek volt már szerencséje snoboard-hoz, az tudja, hogy a téli sportok egyik legfiatalabbik ága mennyire lendületes. Nekem az a néhány alkalom, mikor a lábam deszka kötésébe csatolhattam megmutatta, hogy micsoda teljesítmény, amit a versenyzőktől láthatunk a TV-ben, még a lankás libalegelőn is többet feküdtem, mint siklottam, nemhogy megugrottam volna egy 900 fokosat. Az Accolade játékában egész jól sikerült megragadni azt a hangulatot, amit egy lejtőn való vad száguldás vált ki az emberben, játszhatóságával sem nagyon akad probléma, de a lehetséges mozgások, trükkök választéka talán kicsit szegényesre sikeredett. A Big Air ugyan nem pótolhatja a valódi hóban való döngetést, de a kellemes meleg szobában nagyon jókat lehet nyomulni vele.

Profi módon összevágott videók a be- és átvezető animációk, a töltés alatt pedig számos nyálcsorgató állóképben lehet gyönyörködni, a zene pedig elég érdekes számokat is felvonultató, de mindenképpen lendületes hátteret ad, mind a menükben, mind a versenyszámokban. A főmenüben az egy és kétjátékos pontok mellett nem csak a beállítási lehetőségek és a World Tour névre keresztelt bajnokság sorát találjuk meg, de igen hasznos gyakorló-oktató pályára is innen kerülhetünk. Gyakorlás előtt is kiválaszthatjuk a nekünk szimpatikus border dudét, az alá való deszkát, sőt az öltözködésébe is beleszólhatunk. Maga a gyakorlópálya egy szimpla egyenes, megszórva néhány kisebb-nagyobb rámpával, a program pedig szépen sorra veszi az egyes trükkök és forgások gomb-kombinációit. Könnyebb itt gyakorolni, mint a félcsőben, vagy a sáncon, és bajnokságba való belépés előtt nem árt tisztába jönni az egyes figurák pontértékével sem. Magányos játékosok öt versenyszámban nyomulhatnak, lesiklásban, ahol az győz, aki előbb ér a célhoz, trükkös lesiklásban, ahol a robogás közben még figurákat is be kell mutatni, hiszen a pontok is számítanak, nem csak a célba jutás, és boardcrossban ami egy akadályokkal teletűzdelt lejtőn zajló sokkrésztvevős futam. A félcsőben már csak a forgások és figurák számítanak, akárcsak a sáncnál, ezekben a számokban ellenfél sincs. Minden versenyszámban lehet terepet választani, de a lesikló és cross számokban néhány síterep csak akkor válik elérhetővé, ha már értünk el eredményeket a bajnokságban. Ez lehet boardcross vagy freeride (lesiklás), de minden menet után teljesíteni kell a meghatározott pontszámot egy trükkpályán, félcsőben vagy sáncon, a kiesési rendszer viszont kicsit durvára sikeredett, mert a lesiklószámokban csak a győztes jut tovább és az elrontott trükkmenetet sem lehet megismételni. Könnyű fokozaton még nem okozhat gondot a gépi ellenfél lealázása, de nehéz módban kicsit olyan érzésem volt, mintha nekem egy gyalulatlan tölgyfa lécen kellett volna versenybe szállnom, míg a többiek deszkáit folyamatosan kenték langyos zsírral, hogy jobban csússzanak.

Ketten is lehet egymás ellen nyomulni a három lesiklószámban, ami tényleg megunhatatlan móka, itt azonban kicsit mások a pályák, de legalábbis jóval rövidebbek, sajnos nagy repülésre és félcsőben trükközésre nem nyílik lehetőség. A függőlegesen osztott képernyő kissé zavaró, én jobban örültem volna, ha ugyan kisebb a karakterem, de jobban beláthatom a pályát.

A játék irányítása csak annyira bonyolult, hogy az ne menjen a játszhatóság rovására, különben is jól lehet gyakorolni a már említett tréning pályán. A viszonylag könnyen megtanulható billentyűkombinációk mellet, rá kell érezni az egyes trükkök hely- és sebességigényére, a versenyben a kiesés múlik a jó időzítésen. A snowboard igazi szépsége a trükkös légi-munka, a létező különböző alap, nehéz és mesterfigurák megszámlálhatatlan tárházát láthatjuk egy közvetítést, összefoglalót megnézve. Ezt játszható formában biztos, hogy képtelenség átültetni egy játékba, de a BigAir-ben rendelkezésre álló 12 kicsit kevésnek tűnik, persze ehhez még jönnek a pörgések, 1080 fokig.

Megjelenését két szóban jellemezve azt lehet mondani, hogy nagyon csinos. Méretes, gondosan kidolgozott deszkások száguldanak, mozgásuk elég élethű, nagyobb repülés után nem szálfaegyenes derékkel huppannak a pályára, hanem rogyasztanak és még nyögnek is, ahogy azt kell. A bukások azonban kicsit vérszegények lettek, mert azt nehezen hiszem, hogy perecelek egyet 120 környékén, és csak annyi az eredmény, hogy kisebb hófelhő kíséretében elnyúlok a havon. A pálya mozgatásával, vagy inkább a kamera beállításával már akadnak komolyabb problémáim, mivel a versenyzőhöz igazodik és nem a pálya lejtéséhez, nem mindig lehet eldönteni, hogy az adott szakasz lejt, vagy éppen emelkedik, ami kis sebességnél igen csúnya beakadásokat okozhat, a többiek már a büfében söröznek, mire kikecmeregsz egy a korlát tövében lappangó, minden irányban visszalökő gödörből. Ezek az apróbb, nagyobb hibák azonban elmosódnak a játék során, a környezet és zajok precíz és jól eltalált megoldásai feledtetik a bosszúságokat. Számomra a legszimpatikusabb a svájci pálya erdei szakasza, ahol igen jól sikerült megragadni azt a látványt, amit egy két-három méteres ösvényen való száguldás közben lát az ember (bár ekkor lendülettel nem mertem élőben bemenni az erdőbe, még sílécen sem).

Schuerue











BIG AIR

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÁTSZHATÓ ÉS ADJA A FEELINGET
× SZERÉNY TRÜKK-VÁLASZTÉK, APRÓBB HIBÁK

80%

Manapság egyre népszerűbb a boksz! Még soha nem volt ekkora érdeklődés az ökölvívók iránt, nem is beszélve az ugrásszerűen megnőtt fizetésekről ebben a sportágban. Szerencsére mi is érdekeltek vagyunk, hiszen itt van Kokó, aki hosszú évek után végre sorjában gyepálja nagyképű "profi" ellenfeleit. A nagyvilágban is tombol a bokszhisztéria, hiszen pár hete csapott össze Holyfield és Lewis. Az évtized mérkőzése természetesen meg volt bundázva, amiről mindenki tudott a két versenyzőt kivéve. Szóval,



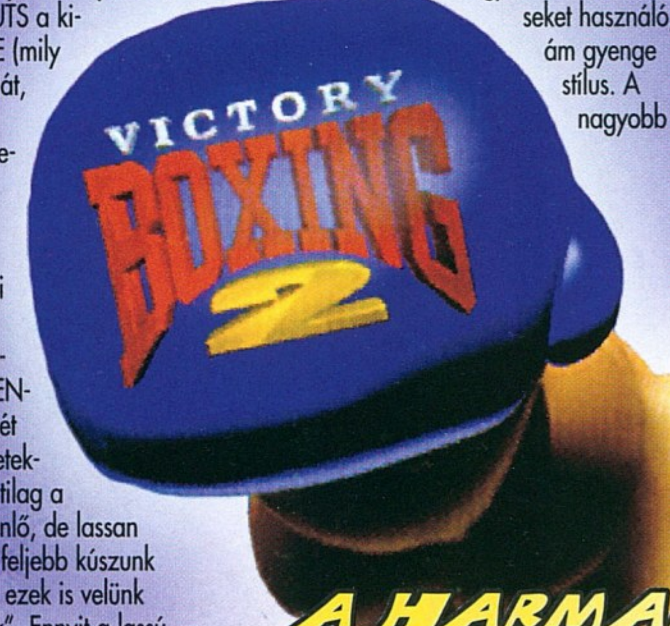


divat a boksz! Nem is kell sokat keresgélni, ha egy jó bunyós játékot szeretnénk találni PSX-re. Van már egy Knock Out Kings'99, amit az EA Sports kreált, és most megérkezett a rivális a Victory Boxing II is. Mivel ez a sport elég nehezen "játszható", kíváncsian vártam az EA Sports színvonal után a többiek próbálkozásait, különösen, mert a készítők mindenhol szétkürtölték, hogy több mint két évig készült a játék.

A kezelés elég könnyű, nem kell tartanunk a menüpontok végtelen rengetegétől. Négy fő pont közül választhatunk. A ROAD TO THE WORLD TITLE, gyakorlatilag a szamárlétra. Itt kezdőként ugorhatunk neki a nagyvilágnak (pontosabban a közvetlen környékünkben versenyző ellenfeleknek), és lépésről lépésre egyre magasabb szintre jutva osztogathatjuk a pofonokat. Van egy roppant barátságos edzőnk is,



aki nagyritkán megmutat egy-egy használható ütést, de ne várjatok valami nagy tréninget. Megmutatja, majd kaptok másfél percet megtanulni. Utána már csak a ringben gyakorolhatjátok a dolgot. Mivel a készítők inkább a fejlesztésre és nem a jogdíjakra költöttek, így itt nincsenek "igazi" nevek. Csak a jól bevált hasonlóan csengő, bugyuta utánzatok. Persze nem is ez a legfontosabb, sokkal inkább a játékosok adataira érdemes odafigyelnünk. Ahol bokszolót választhatunk magunknak, ott vannak a különböző adatok feltüntetve. A magasság, a súly, az hogy milyen kezes, és a küzdelmi stílusa. A bokszban nemcsak a fizikai, hanem a lelki erőlét is fontos, ezért nem feltétlenül a legerősebb játékost kell választanunk. Hat alaptulajdonságban osztályozza a játék a versenyzőket. A GUTS a kitartást jelenti, a LIFE (mily meglepő) az energiát, a power az ütések erejét, a SPEED a sebességet (ez a védekezéseknél fontos, mivel ott gyorsan kell elhajolgatni az ütések elől), az ENDURANCE a szívósságot és a PATIENCE a játékos türelmét mutatja. Ez a kezdetekben gyakorlatilag a nullával egyenlő, de lassan ahogy egyre feljebb kúszunk a ranglétrán, ezek is velünk együtt "nőnek". Ennyit a lassú menetelésről a csúcsra.

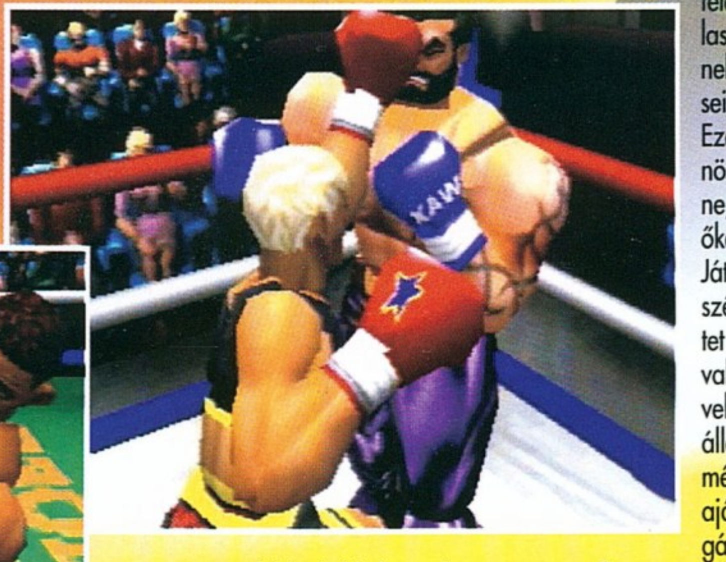


A következő az EXHIBITION FIGHT. Ez amolyan kocaboksz. Egyszeri mérkőzés a gép, vagy cimboráink ellen. Erről különösebben nem érdemes írni semmit, talán annyit, hogy a készítők a versenyzők szélesebb skáláját is elénk tárhatták volna, bár minél jobbak vagyunk a "szamárlétra" módban, annál több extra-figura közül választhatunk, a későbbiekben.

A TOURNAMENT sem szorul különösebb magyarázatra. Itt egyenes, kieséses küzdelemben verekedhetjük el magunkat a döntőig.

Az opcióknál a szokásos beállítások mellett megadhatjuk, hogy melyik sarokban szeretnénk játszani, és beállíthatjuk az esetleges technikai K.O. megítélését is. Ez mikor jobb, mikor rosszabb. Ha sokat akarunk bunyózni, nem érdemes aktiválni ezt a pontot, mert a bíró viszonylag hamar lelépteti ellenfelünket miután párszor a földre küldtük, ám ha egy nehéz ellenfelünk van, aki egy vagy két ütéssel is kiüthet, akkor nekiugorva megsorozva még a mérkőzés elején, ha sikerül párszor lefektetnünk, úgyszintén nem engedik tovább verekedni (persze ez némileg különbözik az igazi küzdelmektől). A fontosabb menüpontokat ezzel gyakorlatilag ki is végeztük, most térjünk kicsit vissza az első részhez, a ranglétrás meneteléshez. Három osztály van a játékban, a leggyengébb a LOCAL, azt követi a NATIONAL és végül a WORLD. Természetesen a LOCAL legaljáról indulunk. A szürkével jelzett bokszolók a potenciális ellenfelek, mivel csak őket tudjuk kihívni. Természetesen minket is kihívhat bárki, ilyenkor tetszik-nem tetszik, ki kell állnunk. Minél nevesebb osztályban vagyunk, annál több menetes lesz a küzdelem. Mielőtt magáról a mérkőzésről írnék, még érdemes megemlíteni a stílusokat is. A DETROIT egy gyors, hosszú ütéseket használó, ám gyenge stílus. A nagyobb tapasztalattal bíróknak ajánlanám. Az itt használatos taktika az "üss és fuss" típusú. A bevitt ütések után rögtön mozogjatok el, mert a választ nagyon keményen megérzitek. Az OPEN egy elég nyitott és kiegyensúlyozott stílus. A haladóknak remek. Egyszerű és hatásos. A PEEK-A-BOO, az utolsó stílus. Nem gyors, viszont nagyon erős. Ezt érdemes kezdőknek választani, az ellenfélnek nekirontani és püfölni! Nem marad el a hatás, ígérem. Persze a küzdelem stílusát nem lehet közvetlenül megadni, hanem a megfelelő játékossal lehet kiválasztani. Minden versenyzőnek megvannak a saját ütései, saját mozgáskultúrával. Ezeket használni nem különösebben nehéz dolog, pláne, ha az edző megtanítja őket.

A HARMADIK RÉSZBEN MÁR KOKÓ IS BENNE LESZ!





Játék közben a kép felső részén a kitartást és az erőlétet látjátok, a menet számával és a még hátralévő idővel együtt. Elég sok kameraállás közül választhattok, én mégis az alapbeállítást ajánlanám, mivel ez a legátláthatóbb (szerintem).

Nagyon fontos, az ellenfelek földre küldése után megjelenő kis szám a kép alsó sarkában. Ez a KILLER POINT. Ha van egy ilyenünk és a következő alkalommal az ellenfelet egy speckó ütéssel ütjük ki, kétszer annyi erőt veszít, mintha csak úgy lefektettük volna. Ha a földre kerülünk, a gombok folyamatos nyomkodásával állíthatjuk fel játékosunkat. Persze ez egyre nehezebb lesz, úgyhogy minél több pofont kapunk, annál többet kell szenvednünk. A START gomb megnyomásával kameraállást válthatunk, és bedobhatjuk a törülközőt. Ez utóbbira nem tudom mennyi szükség van, mivel bokszolónk fizikai állapota (ebben a játékban) nem hat ki a következő mérkőzésre.

A játék jól játszható, még azt sem lehet rá mondani, hogy nagyon nehéz. Egy kevés gyakorlással és ésszel könnyedén végigverhetünk mindenkit különösebb problémák nélkül. A töltése közötti üresjáratot nagyon jól megoldották a készítők, mivel érdekes információkat olvasgathatunk, amíg "pörög a gép". A grafika is színvonalas, nem is beszélve a folyamatos bekiabálásokról, amik már csak apró adalékok az amúgy is hangulatos és remekül játszható VICTORY BOXING II-höz.

Adam

VICTORY BOXING 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓ JÁTÉK, HANGULATOS KÜZDELMEKKEL
× EGY KICSIT KÖNNYŰ

85%

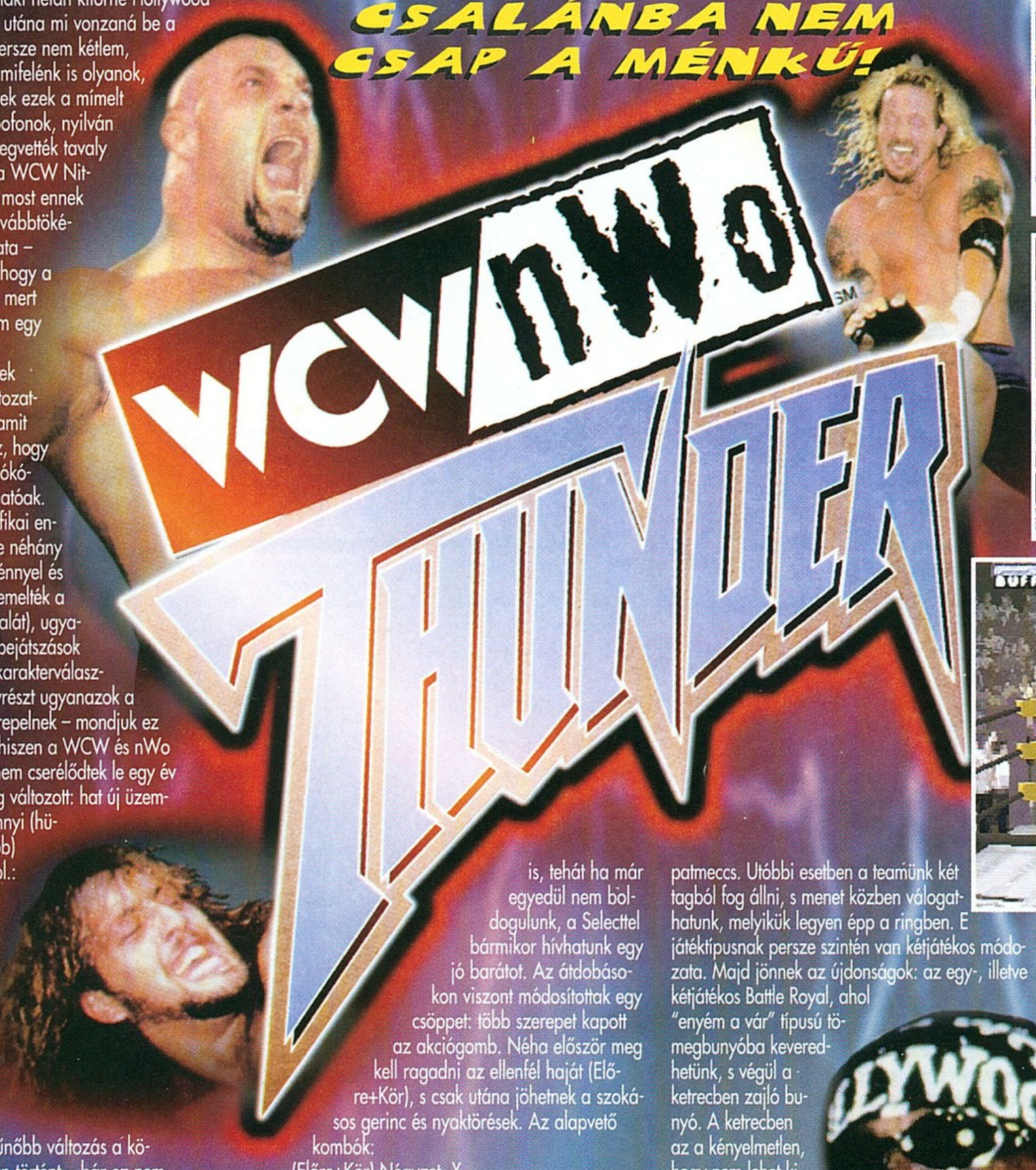
Még ma is mosolyra görbül a szám, amikor arra gondolok, micsoda "átütő siker" volt, amikor jó néhány évvel ezelőtt valakinek az jutott eszébe, hogy Magyarországon rendezzen pankrációt. Bizony ezt a "sportot" nem az európai ember számára találták ki, ehhez amerikai intellektus kell. Hihetetlen, hogy sok ezer nézővel tudnak megtölteni egy egész sportcsarnokot, s mindenki nagyon jól érzi magát, holott mindenki jól tudja, hogy a ringben minden egyes mozdulat előre meg van koreografálva. Bármilyen elszánt is a versenyzők arckifejezése, bármekkora elánnal is csépelik egymást, kínosan ügyelnek rá, hogy a legcsekélyebb kárt se tegyék a másikban. (Végül is ha valaki netán kitörné Hollywood Hogan nyakát, utána mi vonzaná be a közönséget?) Persze nem kétlem, hogy akadnak mifelénk is olyanok, akiknek tetszenek ezek a mímelt átdobások és pofonok, nyilván ők azok, aki megvették tavaly PlayStation-re a WCW Nitrot. A Thunder most ennek a játéknak a továbbtökéletesített változata – nem mondom, hogy a második része, mert ahhoz szerintem egy kicsit kevés.

Az alkotóelemek nagy részét változatlanul hagyták, amit jól szemléltet az, hogy még a régi csalókódok is használhatóak. Ugyanaz a grafikai enginé (mindössze néhány egyszerű lézerfénnyel és fényeffektussal emelték a látvány színvonalát), ugyanazok a videó-bejátszások hívhatók elő a karakterválasztásnál, sőt nagyrészt ugyanazok a versenyzők szerepelnek – mondjuk ez utóbbi érthető, hiszen a WCW és nWo szupersztárok nem cserélődtek le egy év alatt. Ami pedig változott: hat új üzemmód, kétszer annyi (hülyébbnél hülyébb) jutalomfigura (pl.: sáskával is lehet verekedni), néhány egész képernyős bemutatkozó videó, s egy kicsit megreformált játékmenet.

A legszembetűnőbb változás a közönség soraiban történt – bár ez nem a grafikájukra értendő: amikor eltávolodik a ringtől a kamera, továbbra is elég "vékonydongájúak" a 2D-s szurkolók. Ellenben nagyobb aktivitást mutatnak! Animálva vannak az emberek, azaz folyamatosan integetnek; ha pedig nem tetszik nekik a bunyó, mindenféle szemetet dobálnak be a szorítóba. A brutális akcióra vágyó tömeg tovább besegít a versenyzők munkájába, s a ring körüli mezőbe a legképtelenebb tárgyakat dobálják be. Ezekkel aztán a pankrátoraink hathatósabban puhíthatják egymást – az eszközök skálája a vizes tartálytól a stoptábláig terjed. Természetesen ezt minősíthetjük a legfontosabb újdonságnak: a fekvő ellenfelet egy baseballütővel egyengetve mindjárt mulatságosabb a hajcihő.

A játékban ezúttal már eleve 32 bunyós közül választhatunk, ami rögtön jelzi, hogy több lett a szereplő. A nagy ászok természetesen maradtak, sőt a speciális mozdulataikat ugyanazokkal a gombkombinációkkal hozhatjuk elő. Meghagyták a segítség hívásának (surprise attack) lehetőségét

CSALÁNBA NEM CSAP A MÉNKŰ!



is, tehát ha már egyedül nem boldogulunk, a Selecttel bármikor hívhatunk egy jó barátot. Az átdobásokon viszont módosítottak egy csöppet: több szerepet kapott az akciógomb. Néha először meg kell ragadni az ellenfél haját (Előre+Kör), s csak utána jöhetnek a szokásos gerinc és nyaktörések. Az alapvető kombók:

(Előre+Kör) Négyzet, X
Fel, Négyzet
Le, Négyzet, Háromszög
(Előre+Kör) Háromszög, Kör
Hátra, X, Kör

Az irányítást most persze nem fogom jobban részletezni, csak emlékeztetőül mondanám el, hogy sokat számít a küzdők elhelyezkedése. Vannak mozdulatok, amiket a földön fekvő ellenfélnek lehet bevinni, vannak ugrások, amiket csak a korlátról állva lehet kivitelezni (azon belül mondjuk akkor, amikor az ellenfél energiája már pirosan villog), és vannak olyan dolgok, amiket a sarokba szorított ellenfélen lehet végrehajtani. Főként egyes speckóknál számít, hogy a meggyötört ellenfél már kábultan fekszik-e a szőnyegen, avagy a korlátról visszapattintva éppen felénk fut, stb.

De lássuk az üzemmódokat! Ezúttal nem egy, hanem három fajta bajnokság van: 10, 7, illetve 5 menetesek. A bajnoki mérkőzések után a főmenü megszokott pontjai következnek, úgymint a különálló bemutató, a kétjátékos mód, valamint a csapatmeccs. Utóbbi esetben a teamünk két tagból fog állni, s menet közben válogathatunk, melyikük legyen épp a ringben. E játéktípusnak persze szintén van kétjátékos módozata. Majd jönnek az újdonságok: az egy-, illetve kétjátékos Battle Royal, ahol "enyém a vár" típusú tömegbunyóba keveredhetünk, s végül a ketrecben zajló bunyó. A ketrecben az a kényelmetlen, hogy nem lehet kimászni a ringből, vagy megfuttatni az ellenfelet. Ja, és az is elég kellemetlen, hogy a rácsok miatt teljesen le van butí1tva a közönség grafikája...

Hirtelen nem is jut eszembe semmi egyéb, amit elmondhatnék a játékról – azt hiszem, nem hagytam ki semmit. A játék készítői viszont annál inkább kihagytak egy fontos dolgot: nem értem, miért nincs továbbra sem gyakorlás. Jó, hogy a kétjátékos módban használhatom rongybábunak az ellenfelet, de hát elég körülményes mindig kézbe venni a másik irányítót, csakhogy talpra állítsam a pasast, valahányszor kiütöm. A gyakorlás már csak azért sem lett volna haszontalan, mert valahogy elég nehéz jól időzíteni a megfelelő kombókat, s csak figyelünk, hogy miért az ellenfél hajít el minket, és nem fordítva. A játékot fejlesztő Inland szemlátomást úgy gondolta, elég a Nitrohoz hozzáadni a felvehető fegyvereket, plusz a néhány új üzemmódot, s ezzel egy önálló játékot készítettek. Hogy igazuk van-e, avagy sem, azt majd az eladási statisztikák döntik el.

V.Z.

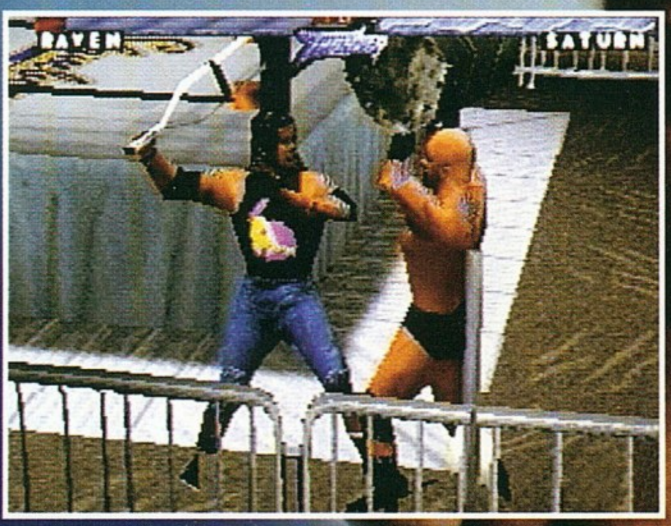












THUNDER

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

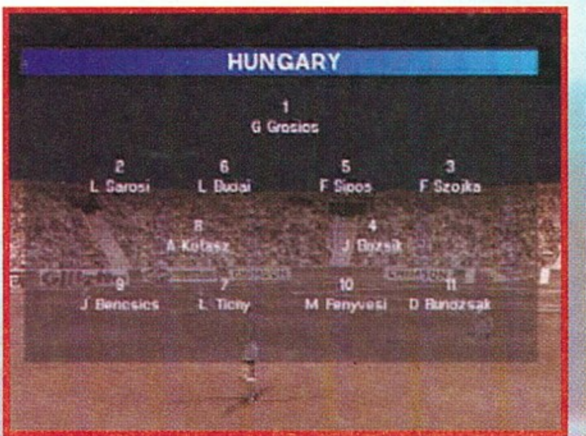
1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ ÓLMOS BOTTAL MÉGISCSAK JOBB VEREKEDNI
× MAJDNEM UGYANAZ, MINT A NITRO

75%

ÉLJEN A FOCI!

viva FOOTBALL

Vajon mi történt volna, ha '66-ban a világbajnokságon a bíró nem adja meg azt a gólt az angoloknak? Ha '86-ban Maradona nem üti be kézzel a labdát, vagy '90-ben David Platt nem "kapja el" röptében és ejti ki a belgákat, amikor a bíró már a szájába vette a sípot lefújni a meccset? A Virgin Interactive első fociprogramjában egy olyan dologhoz nyúlt hozzá, ami minden labda-szívű gondolatát izgatja: az elmúlt negyven év világbajnokságaihoz (sajnos az '54-es



VB-ig már nem jutottak el, pedig ott elgyepálhatnánk a németeket az aranycsapattal). Ezer csapat közül választhatunk, természetes a világbajnokságnak megfelelő felállásban. Az eredeti helyszíneken az akkori időjárásnak megfelelően csatázhatunk a győzelemért. Sőt, a múlt nagy csapatai megmérkőzhetnek a jelen sztárjaival, elég érdekes küzdelmet vívva. Játszunk el egy kicsit a gondolattal: egy Pelé-Shearer párbaj, vagy egy Maradona-Albert Flóri összecsapás. Bizarr, mi ?? Úgyis folyton a magyar foci múltjáról dadognak a jelenlegi vezetők, hát tessék, most itt egy program, amivel tényleg visszarepülhetünk a (mostaninál) dicsőbb időkbe. A Viva Football jövőjének titka a múltban van (jesszusom, miket írok?!?).

NAVIGÁLÁS A MENÜKBEN

Első látásra kicsit bonyolultnak tűnhet a dolog, de idővel egész jól el lehet igazodni a menüpontokban. Van természetesen gyorskezdés is a türelmetlenebb fajtának, de érdemes kicsit beleásni magunkat a "történelmi" menüpontokba. Gyakorlatilag bármilyen tudású játékos tudja élvezni a játékot, mivel pillanatok alatt be lehet állítani a fontosabb nehezítő és könnyítő pontokat.



JÁTSZHATÓSÁG

A játék egyetlen negatívuma itt jelentkezik, mivel a Virgin nem kívánta követni a "szokásos", mondhatni EA-Soprts típusú irányítást, és ezzel sikerült jól megzavarni mindenkit, aki egy kevés gyakorlattal is rendelkezik ezen a téren. Egyszerűen arról van szó, hogy vért izzadtam az első 2-3 mérkőzés alatt, hogy egyáltalán labdához tudjak érni, azt már nem is említem, hogy még mindig vannak "fekete foltok" a lövésekkel kapcsolatban (legalábbis számomra). Persze mint minden foci-játékban, itt is van TRAINIG mód, ám ez sem segített jobban hozzá a 90-es VB leggyengébb csapata, az USA válogatottjának megveréséhez. Pedig azt hittem náluk rosszabb nem volt akkoriban. Tény: minél többet játszunk vele, annál jobban megy, de a készítők megspórolhatták volna ezt a rengeteg szenvedést és mérgelődést, mire sikerül begyűrnünk egy gólt. Az egyik legproblémásabb dolog az irányításban a passzolások pontos kivitelezése, hiszen nem elég elrúgni a labdát, át is kell venni azzal a játékossal, akinek szántuk. Ez meg fogja keseríteni az életünket, még akkor is, ha a gép egy kis X-szel jelöli azt a pontot, ahova le fog pattanni a labda.

Némileg kárpótol a már fent említett rengeteg csapat és a 16000 játékos, nem is említve azt, hogy a világbajnokságokat nem csak a döntőktől játszhatjuk végig, hanem akár egész a selejtezőkig visszapörgethetjük az idő kerekét.

Egy másik nagyon hangulatos megoldás a régi mérkőzések fekete-fehér látványa, még jobban adva a "feelingnek". Nem is kell említenem, hogy a szabályokat is teljesen hűen figyeli a gép az évszámtól függően, úgyhogy nyugodtan adjátok haza a labdát, ha túl nagy gáz van és még nem írunk 90-et sem. Még egy apróság: a játék figyel a politikai változásokra is, így ha valaki 98-ban szeretne megmérkőzni a szovjet válogatottal, felejtse el.



Persze a rossz májam nem elégült volna ki, ha nem sikerül találnom egy szaftos kis logikai bukfencet: bár a sárga és piros lapot csak a 80 évek elején vezették be, a gép 58-ban is osztogatja...hehehe.

NYELVLECKE !

Remek újítás a készítőktől, hogy nem a szokásos kommentátor-szövegeket hallgathatjuk, hanem a közönség bekiabálásai mellett, csapattársainkat is, amint labdát kérnek, ránk üvöltenek ha nem fogjuk emberünket, néha még ellenfeleink anyázása is megütheti fülünket (sajnos nem lehet őket ilyenkor amolyan hokis-módra agyonütni, de ajánlanám a játék közbeni becsúszásokat...). Szóval, ha valaki esetleg nyelveket kíván tanulni, akkor játsszon két hétig a Viva Football-al. A közönség buzdítása is nemzet-függő, így az olaszok dobolnak, a brazilok táncolnak, a németek bámulnak és az angolok részegen böfögnek. A fekete-országok meccsein kifejezetten érdemes figyelni ezeket a hangokat, csak nehogy táncra perdüljetek!!! Persze az edzések alatt a természet és a repülőgépek hangjaiban gyönyörködhetünk. Egy apróság: A MAGYAROK ANGOLUL BESZÉLNEK !!!! Lusta programozók?? Ezt személyes sértésnek veszem. Folyomány: -10% az értékelésnél !

GRAFIKA

A grafikával sincs semmi probléma. Gyakorlatilag a szokásos PSX színvonalon nézhetjük végig a mérkőzéseket, látványos animációkkal. A stadionok maximális élethűséggel vannak kivitelezve, bár e nélkül már nem igazán állná meg a helyét egy játék sem, a mai fociprogramok között. A szokásos kameraállások közül választhatjuk ki a legszimpatikusabbat, ha a lassított felvételekben szeretnénk gyönyörködni.

ÖSSZEGEZVE

Tényleg rengeteg football-játék jelenik meg manapság, és az EA-Sports magas mércéje után nem életbiztosítás egy új labdakergető programmal előrukkolni, pláne nem akkor, ha ez az első alkalom, ahogy a Virgin Interactive tette. Mégis sikerült színvonalas játékot összehozni, látványos és hangulatos megoldásokkal. Nem győzöm hangsúlyozni a jolly-jokert, ami a múltbéli mérkőzések újrajátszását jelenti. Nem értem, miért nem próbálkozott ezzel valaki már előbb, hiszen mindenki szeret nosztalgiázni, főleg mi magyarok, hiszen az elmúlt pár évtizedben nem mondhattunk magunknak jelentősebb sikereket. Ha nem lenne a mérkőzés-rész annyira nehezen irányítható, nyugodtan pályázhatna az év fociprogramja címre, ám sajnos a kissé macerás irányítás (nem a magyarok angol nyelve!!) legalább tíz százalékot "lehúz" az én értékelésemben.

Adam





VIVA FOOTBALL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
6 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER
ANALÓG IRÁNYÍTÓ

✓ A JÓ ALAPÖTLET, MÉG JOBB KIVITELEZÉSE
× KISSÉ BONYOLULT A JÁTÉKOSOK IRÁNYÍTÁSA

86%

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Övig az UEFA kupa rejtelmeiben

Áprilisban igazán nem panaszkodhatnak a foci szerelmesei. A Viva Football mellett megjelent még egy labdakergető játék, ami a bajnokok ligájának az idei sorsolását tartalmazza, a régebbi ma



már klasszikusnak számító mérkőzések mellett. Érdekes, hogy némileg a két focijáték kiegészíti egymást. Aki már olvasta a másik leírást, az nagyjából tudja, hogy a Viva Football inkább a tartalommal "támad", mint az irányítással és a látvánnyal. A Champions League viszont pazar átvezetőkkel, látványos introval és viszonylag (hangsúlyozom, viszonylag) könnyű irányítással rendelkezik, mérkőzés közben.

Meccsen kívül viszont kissé nehéz és értelmetlen a menüpontok közti repkedés. Készüljetek fel, hogy különösen két játékos esetén párszor újra kell kezdeni mindent, mire sikerül a nehézséget,



csapatokat és az irányítást is beállítani. Tény, hogyha már egyszer megismertük, akkor nem probléma belőni a dolgokat (meg a gólokat), viszont meg kell fizetnünk a tanulópénzt. Ha már gyakorlásnál vagyunk, akkor beszéljünk rögtön a gyakorló menüpontról. Miután megismerkedtünk az alapvetőbb mozdulatokkal, a START gomb megnyomásával kiválaszthatjuk, hogy melyik pontrúgást szeretnénk finomítani. Némileg bugyuta dolog, hogy például a szabadrúgást, csak úgy tudjuk elvégezni, ha a labdát a megfelelő helyre visszük. Pontosítva: bármilyen rúgást választunk, azt onnan végezzük el, ahol állunk. Nincsenek előre kijelölt pontok. Ebből következik, hogy nem tudunk például szabadrúgást elvégezni, ha épp a tizenhatoson belül áll játékosunk. Ilyenkor a gép a



tizenegyes pontra fog visszaállítani minket. Ez annyira nem logikátlan, csak erre ráébredni eltart egy ideig. Amikor tizedszer állítottam be a szabadrúgást és megint a kapus bárgyú képét kellett bámulnom szemből, akkor ejtett engem is gondolkodóba a dolog. A másik kissé szokatlan, sőt merem állítani idétlen megoldás az edzéseken a visszajátszás és a gólöröm. Előbbivel csak annyi a baj, hogy teljesen értelmetlen, mivel, aki abban szeretne gyönyörködni, hogy milyen bámulatos gólt lőtt ellenfél nélkül (időnként az üres kapuba), az igencsak Norman Bates-szindrómában szenvedhet. A gól-örömmel, majdnem ugyanez. Kinek integet a játékos?!?!? Ember! Üres az egész stadion!

Térjünk vissza a játék "megszokott" részéhez a menüpontokhoz. Ezek annyira megszokottak, hogy nem is lehet róluk nagyon semmi újat írni. A barátságos mérkőzésen és a normál bajnokok ligája összecsapáson kívül itt lehet a SCENARIO pontban lejátszani a régi meccseket. 24 múltbéli összecsapást lehet megidézni, de nem ez az igazi kihívás, hanem a kép alján látható feladat. Egy pár soros információt kapunk itt, a mérkőzés körülményeiről és arról, hogy milyen arányú győzelem szükséges a bennmaradáshoz. Ezek a bajnokok ligájának a legizgalmasabb mérkőzéseiből vannak összeválogatva, és nem egyszer előfordul, hogy a játék közepén, végén kapcsolódunk be pár gól hátránnyal. Lexikális tudású emberkék itt aztán kiélhetik vágyaikat, hiszen történelmi utolsó tíz perceket játszhatnak újra. Érdemes figyelni az átvezető képsorok színvonalára. Ha a "sima" bajnokok ligáját választjuk, akkor az 1999-es állás szerint jelenik meg előttünk a hat csoport 24 gárdája. Nem kell selejtezőket játszanunk, rögtön kiválasztva csapatunkat, kezdhetjük a csoportmeccseket. A következő pont a PRE GAME menü. Itt állíthatjuk át csapatunk felállását (Interesek figyelem ! R.Baggio legyen kezdőember!!), a taktikákról és a formációról nem is beszélve. Egészen pontosan megadhatjuk az emberfogást is, de asszem, erről felesleges bármit is írnom. És felvirrad a mérkőzés napja...



Rögtön az elején jó ötletként, kiválaszthatjuk, hogy fej vagy írás? Eredménytől függően utána a kezdést és a támadóirányt. A kommentárok (a megszokott: Ron Atkinson, Brian Moore) a szokásos színvonalon nyomják a dolgot, annyi változással, hogy egy harmadik figura (Bob Wilson) elmondja a csapatok előéletét is, azok kedvéért, akik nincsenek képben. Maga a játék a pályán könnyen elsajátítható, különösen, ha eleget látogatjuk a gyakorló pontokat. A szabályok alapbeállításai a Fifa jelenlegi szabályai. Ez vonatkozik a bírók szigorúságára is. Majdnem minden rosszul sikerült becsúszás után villan először a sárga, majd a piros lap. Persze ezen lehet állítani az opcióknál, ahol érdemes megnézni a stadionok pár másodpercenként váltakozó képét is. Szép. Újdonságnak számít, hogy nem találjuk egyből el a labdát, így töménytelen mennyiségű lyukat fogunk rúgni. Ezt nem lehet igazán megtanulni, inkább rá kell érezni. Az ilyen rúgások viszont látványosak és eredményesek lehetnek. Remekül vannak megrajzolva a kapáslövések és az ollózások is. És ha már a grafikánál tartunk, minden elismerésem a készítőknek. Ha elég figyelmesek vagyunk esti mérkőzéseken még azt is megfigyelhetjük, hogy sajtból van a hold. A stadionok kivitelezése a legpontosabb, amivel eddig találkoztam. Még a játékos-kifutók is megegyeznek az eredetikkel. A közönség buzdítása hangulatos, a lassítások kameraállásai is jól meg vannak oldva, mivel nincsenek. Teljesen szabadkezet kapunk a visszajátszások nézésében, kivéve, ha a szokásos gól-utáni lassítást nézzük.

A Champions League nagy erénye az, ami az életben is. Látványos, előkelő és színvonalas. Nem is tudom, mihez kezdenénk, ha véletlenül sikerülne egy Fifa'99-es színvonalú irányíthatóságot is összehozni. Hál'Istennek ez még egyik riválisnak sem sikerült, így mindig újabb és újabb kihívást jelent megbirkózni az ellenfelek új játékstílusával és az irányítások bonyolult rend-



szerével. Ettől eltekintve azonban kezdenek ezek a fránya fociprogramok is tökéletesedni, úgyhogy lassacskán már csak akkor számíthatunk valami újra, amikor megjelenik a PSX II. Addig viszont rúgjátok a bőrt, mert minden megjelenő fociprogramnak megvan a saját varázsa.

Adam

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE
BONA

1-4 JÁTÉKOS
1-3 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ELŐKELŐEN SZÉP
× KICSIT SZOKATLAN A NAVIGÁLÁS A MENÜPONTOKBAN

91%



Rugrats

NEHÉZ KENYÉR A BÖLCSISEKÉ!



Még jó pár évvel ezelőtt ment egy aranyos kis rajzfilmsorozat a TV-ben Fecsegő Tipegők névvel. A sorozat több szempontból is érdekes volt. Egyrészt nagyon eredeti módon a gyerekek világát mutatja be, mindazokkal a gondokkal, amit 1 éves korban a beszéd megkezdése előtt át lehet élni. A másik érdekes dolog, hogy az agy, a sorozat atyja egy Magyarországon élt ember műve volt. Csupó Gábor azóta Amerikában tengeti a napjait, és felmerült valakiben az ötlet: ha ez ennyire sikeres, miért ne lehetne egy mozifilmet csinálni belőle? Így készült el a mostanában a mozifilm, de a most bemutatásra kerülő játék csak a sorozat részein alapszik.

Szóval nekem nagyon bejött a sorozat, így izgatottan vártam, mit tud felmutatni a játék. A játék, amely fejlesztője az az n-space volt, akinek a Duke Nukem 3D-t is köszönhetjük. Az intro szó se róla szépen futott. Szakasztott ugyanaz volt, mint a sorozat nyitóképe, még a zene is stimmelt. Ezután jött a főmenü. Merüljünk csak gyorsan bele a játékba! A történet főszereplője Tommy, a kissrác, akivel különböző, inkább ügyességi feladatokat kell megoldani a 3D-s terepeken. A játék úgy kezdődik, hogy Tommy észreveszi: eltűnt a dinoszauruszos kirakója. Így ki van adva a feladat, akár az egész ház átkutatásával is, de vissza kell szerezni az eltűnt részeket. A keresgélésben segítenek Tommy barátai: Phil és Lil – az ikrek, Chucky – az örök jóbarát, valamint Angelica – aki mindig borsot tör hőseink orra alá. A küldetések sorrendje csak is egy tényezőtől függ, mégpedig tőlünk. Tehát csak akkor megyünk el egy bizonyos pályára, ha kedvünk tartja, s mivel sok pálya készült a játékhoz, egy végigjátszás során nem is biztos, hogy mindegyikre sor kerül.

Úgy indul az egész kaland, hogy kézbe kapjuk az irányítást, és fel kell fedeznünk a házat. Oda megyünk, ahová csak akarunk. Mindent megvizsgálhatunk, felvehetünk, eldobhatunk, sőt, mindezt olyan részletességgel, mint eddig még sehol sem. Például, ha kimész a kertbe és felveszed a csontot, azt dobálhatod a kutyának, aki tényleg utánaszalad és visszahozza azt. Kegyetlen. Egy küldetést úgy tudsz kiválasztani, ha egy olyan tárgyat választasz, amelyik körül sárga csillagok keringenek. Mindig ki van írva, hogy az aktuális pálya milyen nehézségi fokozatú, s miután felszedted, egy kisebb altörténet veszi kezdetét. Például a fürdőszobában található fogsorról, egyből beugrik a nagypapa kalandja. Lerakta a kertben az asztalra és egy kacsa a közeli tóból ellopta. Máris adott a feladat, bátor kutyusunk határa pattanva visszahódítani a fogsort. De az is előfordulhat, hogy apu golfütőit találjuk meg, ilyenkor golfozni fogunk a helyi parkban. Ezen kívül, persze sok, teljesen egyedi feladat közül választhatunk, s a feladat mindegyiken, hogy keresgéljük a dínó darabkákat. 15 összegyűjtése esetén kapunk egy puzzle részletet, és sikeres a pályaszakasz teljesítés után is jár egy. Így nem is lesz olyan nehéz összegyűjteni a 12 darabos puzzle részleteit. A játékban energiánkat egy cumisüveg szimbolizálja, s ha ebből elfogy a papi, akkor nekünk annyi. Megijedni viszont ekkor sem kell, mert életeket nem számol a gép. Ebből is, és az alapvetően gyerekes, könnyed feladatokból következik, ez a játék főleg a kisebbek odafigyelésére számíthat. A grafikája szépen kidolgozott, kár, hogy az animációk már csak az engine-nel megegyező szinten futnak. A hangok szakasztott ugyanazok, mint a rajzfilmben, jó poén volt őket viszonthallani. A kezeléssel sem voltak különösebb gondok, teljesen átlagosnak mondható az egész. Szóval nem lenne ez egy rossz játék, csak hát nem ilyen idős korban. Inkább maradok a sorozatnál, az baróbb, bár megmondom az őszintét, egyre inkább kezdek a Rém Rendes Család felé orientálódni. Meg az a fene South Park is jöhetne már, ami Amerikában pillanatok alatt taszította le a Beavis és Butt-Head által felállított uralmat.

B.P.











RUGRATS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

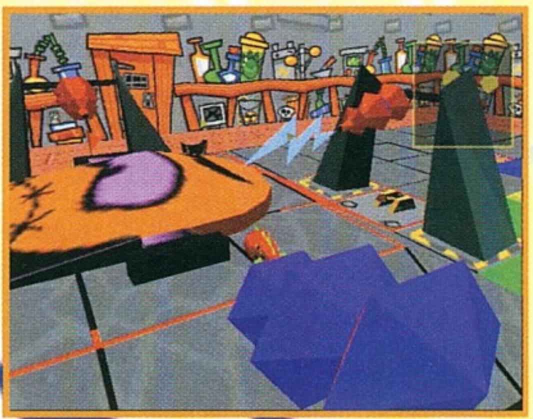
✓ A TV SOROZAT EGY KORREKT ÁTRATA
× TÚL GYEREKESRE VETTÉK A FIGURÁT A KÉSZÍTŐK

84%

Hol vannak már azok az idők amikor a "gondolkodós" játékok pusztán oszlopok és kockák ügyes pakolgatásából álltak. Azok a készítők, akik manapság egy ilyen program megírásába kezdenek, nem a legkönnyebb feladatot választják. Csak akkor képes megállni a saját lábán a játék, ha sikerül megfelelően "becsomagolni" a logikát, és látványos körítéssel, használható hanghatásokkal tálalni a feladatokat. A LIVE WIRE ebben az értelemben szerencsés próbálkozásnak mondható, mivel mind látvány, mind hangulat szempontjából elég jól sikerült, nem is beszélve a jó ötletek és szinte végtelen lehetőségek számáról. A játék amolyan klasszikus logikai alapokon fekszik kicsit felturbózva fegyverekkel, csapdákkal és roppantul zavaró ellenfelekkel.

Sid, a fiatal srác szobája kész csoda! Van itt minden, amit egy tini kívánhat magának: társasjáték, akvárium, kis vidámpark, terepasztal sőt, még űrhajós makett is. Amikor viszont Sid kiteszi a lábát a szobából, megelevenednek a játékok és életre kel minden. Megkezdődik a harc a játékok között a különböző területek meghódításáért. Itt kapcsolódunk be mi a játékba. Kis ebihal szerű figurákkal nincs más dolgunk, mint minden játékot, makettet és akváriumot megszerezni, pontosabban diadalmaskodni az ott vívott csatákban.

A menüpontokról csak röviden írnék, mert gyerekjáték-lévén, egyszerű és könnyű a navigálás. Gyakorlatilag a játékos kiválasztásnál akadhat meg valaki (bár ezt is kötve hinném...), ahol játszhatunk párban (TEAM PLAY), és egyedül (COMPETITION GAME).

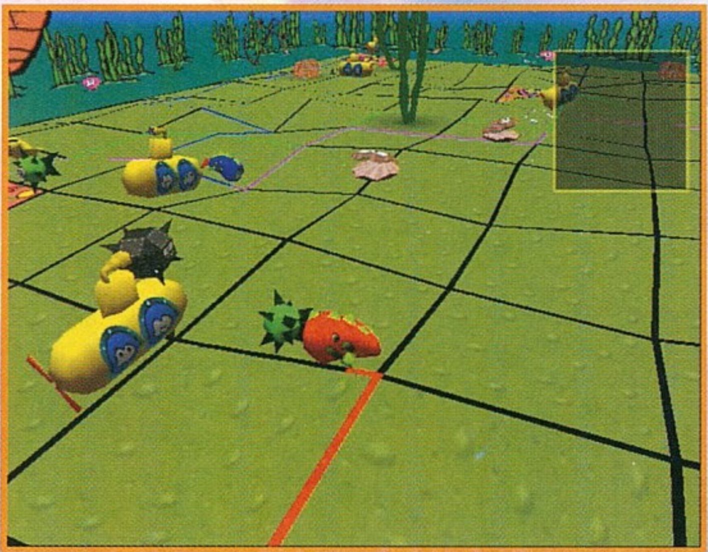




Ha csak az ellenfelek számát csökkentenénk le, akkor ezt is megtehetjük, nem is beszélve a külsejük megváltoztatásáról. A következő menüpontban már csak a kívánt pályát kell megadnunk, ahol próbára szeretnénk tenni tudásunkat.

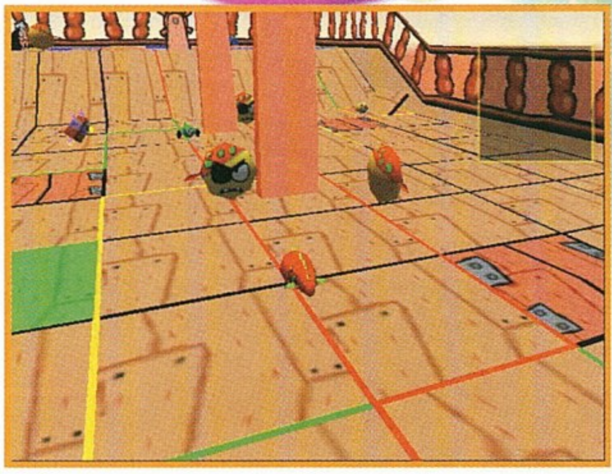
A játékban három fő célunk van. Az első: minél több mezőt szerezni. Ezt úgy tehetjük meg, hogy kis ebihalunkkal a négyzetekre osztott pályán minél több négyzetet körbejárunk. Ekkor a "meghódított" mező átfordul és a mi színünkben fog pompázni a játék hátralévő részében, feltéve, hogy nem lopják el ellenfeleink, ami automatikusan adja a második feladatot: megvédeni mezőinket. Ezt különböző fegyverekkel és csapdákkal tehetjük meg, de erről inkább később. A harmadik feladat a legélvezetesebb: ellopni az ellenfeleink által meghódított, más színű mezőket. Persze szép lenne, ha csak ennyi nehézség lenne a játékban, úgyhogy minden pályán a stílusnak és helyszínnek megfelelő rosszfiúk és csapdák várnak ránk a vadnyugati indiánoktól egészen az emberevő pókokig. Még egyszer a lényeg: minél több négyzetet bekeríteni, védekezni és minél több idegen négyzetet visszakeríteni a saját színünkkel.





Minden helyszín több folyamatosan nehezedő pályát tartalmaz, majd a végén, ha mindenkit sikerült végigvernünk, kapunk egy-egy bonusz pályát a helyszínek végére. Ezeken a bonusz pályákon nem tudtok mezőket szerezni, de tele vannak tömködve mindenféle power up-okkal és fegyverekkel. Ha már itt tartunk, beszéljünk kicsit a megszerezhető dolgokról és csapdákról.

Az összeszedhető cuccok közül a leggyakoribbak a fegyverek. Ezeket ha felszedtétek a bal-felső sarokban jelennek meg és az X gombbal aktiválhatjátok őket. Ebből rengeteg fajta van a játékban a kétcsöves vadászpuskától egészen a lézerpisztolyig. Csak arra figyeljetek, hogy a töltények, bizony hamar elfogynak és akkor elég kiszolgáltatott helyzetbe kerülünk a többiekkel szemben. A felszedhető dolgok következő csoportjának talán a "hasznos segítségek" gyűjtőnevet adhatnánk. Ezek amolyan apró dolgok melyek egy része automatikusan aktiválódik a megszerzés pillanatában, egy részét viszont a jobb-felső sarokban lévő "tartóban" kell kiválasztani (Négyzet), és elsütni (X).Egyébként nem minden power-up és egyéb dolog látható már a játék kezdeténél. Néhány csak akkor kerül a szemünk elé, ha átforgattuk a mezőt, de még akkor sem a miénk! Ilyenkor még egyszer körbe kell járnunk, így megjelenik egy kis zászló a mezőnk közepén a mi színűnkkel, ekkor már használhatjuk a dolgokat. Figyelem ! Ezeket a cuccokat, a mezővel együtt ellophatják az ellenfelek, úgyhogy tessék elsütni őket, amíg lehet. Itt is gyakorlatilag 15-20 féle dolog van, mint a fegyvereknél, az egyszerű gyorsítótól, az azonnalnyerő "összes mező megszerzőig". Az utolsó begyűjtendő cucc a bónusz-TV. Ezeket két lépésben kaphatjuk meg, először egy kérdőjelnek kell nekiszaladni, majd ez "kidob" egy TV-t a pályára, aminek úgyszintén neki kell rohannunk. A TV-k egy része pontot, a másik része életerőt ér.



Vannak még amolyan pálya-függő segítségek és nehezítők. Teleportok, szellemek, hullámvasutak amik kilapítanak és hasonló dolgok. Ha találat ér, keressetek egy fát vagy fagylaltot (ez is pálya-függő), kerítsétek körbe és a lehulló cuccokat egyétek meg. Ezeket majd megtanuljátok felismerni a játék közben.

A kép jobb-alsó sarkában látjátok mindig a megszerzett mezők százalékát. Nem feltétlenül az nyer, aki a legtöbb mezőt fordította meg! A pontok legalább annyira fontosak, úgyhogy tessék lőni, keresgélni és mindent begyűjteni, ami az utatokba kerül.



Az L és az R gombokkal a nézeteket állíthatjátok míg a Háromszög és a Kör a ki-be zoomolgatásra jó.

Egy pár tipp a játékhoz: legyetek gyorsak, mert az ellenfelek elszedik az összes jó cuccot az orrotok elől. Érdemes sokszor nézetet váltani, mert néhány pályán így könnyebb az irányítás.

Ha szereztetek egy pisztolyt, lőjétek halomra az ellenfeleket.

Ne nagyon rohangáljatok bele a hullámvasutakba, mert sok időt és energiát elvesztek.

Jól járkáljátok be a pályákat, mert rengeteg rejtett helyszín van.

A játék egyébként inkább a fiatalabb generációt fogja lázba hozni, de idősebbeknek is jó szórakozást nyújthat esténként (jobb híján...) a LIVE WIRE. Jópofa, szépen megrajzolt és hangulatos, ám én hiányolom belőle a humort.

Adam

LIVE WIRE!

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ SZÉP, LÁTVÁNYOS
× HOSSZÚ TÁVON UNALMAS

78%

WILD ARMS

MANGA RPG, A JOBBIK FAJTÁBÓL!

Néha csodálkozom, hogy egy játékról kialakult első benyomásom mennyire meg tud változni. Itt van például a Wild Arms, amit kezdetben egy unalmas teljesen hétköznapi RPG-nek tartottam, ám ahogy belemélyedtem egy kicsit a játékba, egyre jobban megszerettem, és most már ott tartunk, hogy kifejezetten jónak tartom. A Wild Arms – mint arról már korábban beszámoltunk – egy RPG a klasszikus fajtából. Ez azt jelenti, hogy ebben a játékban nem az eszeveszett jó grafika számít elsősorban, hanem a játékmenet, a történet a fontos. Ennek következtében a játék nagyon hasonlít a régi kiváló SNES-es RPG-kre. Éppen ezért a nem említhető teljes mértékben egy lapon a KIRÁLY Final Fantasy VII-tel, sokkal inkább a Breath of Fire III-mal és a többi klasszikus RPG-vel.

ANTARKTISZ

A történetről a játék elején még nem sokat tudni. Ha a Press Srart képernyőn nem nyomunk semmit, akkor a játék elmeséli az előzményeket, melyeknek az elején még semmi jelentősége nincs, ám később a történet megértése szempontjából fontos lesz. Szóval a lényeg a következő: az Antarktiszon járunk, ahol egy királyság található. Ezt a királyságot démonok támadták meg, mivel számukra egy rendkívül érdekes és fontos dolog található itt. A király vereséget szenved, ezért menekülni kényszerül egy csapat testőrrel, akik életük árán is védelmezik. Végül a királyt és testőröket is megölik a démonok, csak egyetlen egy testőr, pontosabban lovag jut ki élve a kastélyból. Ő Garret. Eközben a démonok megtalálják azt, amiért jöttek, ám, hogy mit, az maradjon titok – a játékból úgyis minden ki fog derülni. A történet több évvel később folytatódik. A Wild Arms sztorija elég érdekesen, mondhatni egyedülállóan indul, mivel a játék elején választhatunk három karakter között is, melyek természetesen eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek.











KEZELÉS

Ahogy haladunk a történettel, a gép felkínálja a lehetőséget, hogy karaktert váltsunk (egyébként erre a játék közben is van lehetőség, csak keresünk egy állásmentő helyet – menteni a papagájoknál és a pentagrammoknál lehet). Miután mindegyikükkel megcsináltuk a maguk kis "alaptörténetét", az lesz a feladatunk, hogy egyesítsük, vagyis összehozzuk őket, de erről inkább majd kicsit később. Mindhármuk speciális tulajdonságára szükség lesz, hogy tovább gördítsük a történet menetét. A három karakter név szerint a következő: Rudy, Jack és Cecilia. Mint említettem, mindhárman különböznek egymástól, ami a legjobban a harcban nyilvánul meg. Ez utóbbi körönként folyik, tehát mindenkivel operálhatunk egyet, eztán át kell adni a lehetőséget az ellenfélnek. A harc meghatározó szerepű a játékban, rengeteget, szinte már az unalomig kell küzdenünk, hogy a megfelelő szinteket elérjük. Mielőtt azonban rátérnék a harc és a karakterek teljes kivesézésére, lássuk, miket találhatunk az Invetoryban, melybe a Háromszöggel juthatunk. A legfelső zsákocska alakú ikon az Items-t azaz a gyógyitalaink, varázserő-töltőink és egyéb, már megszokott tárgyaink, felszereléseink rakhelye. Belépni – mint a többi menübe – az X-szel lehet, és ezzel használhatjuk is az itt lévő dolgokat. Az alatta lévő ikon a Skill menüpontot takarja, amellyel speciális fegyvereinket, varázslatainkat és támadásainkat nézhetjük át, erre még a harc kapcsán visszatérek. Ugyanis mindhárom karakter ebben a pontban különbözik a legjobban egymástól. A harmadik pajzs alakú ikon az Equip, amit gondolom gyakorlott RPG-seknek nem kell bemutatni, természetesen fegyvereinket, ruháinkat, fejvédőnket, rúnáinkat cserélhetjük itt, ezekre természetesen különféle boltokban tehetünk szert. Az Equip-on belül van még egy pont, a Rune. Ahogy haladunk a történettel, úgy kapunk majd mindenféle varázsrúnákat, melyekkel óriási szörnyeket hívhatunk elő (szintén visszatérek rá). Az alatta lévő, trombita (?) alakú ikonnal a harcban menetén változtathatunk, ugyanis irányíthatjuk magunk is embereinket, de rábízhatjuk a gépre is, hogy hogyan harcoljanak. Ilyenkor több fajta formációt kérhetünk: harcoljon bátran, védekezve stb. Én ebbe nagyon ritkán piszkáltam bele, mindig szerettem magam osztogatni a parancsokat, meg egyébként is úgy vettem észre, hogy ha nem manual-ra van állítva, karaktereink nem kapnak tapasztalati pontot. A szív alakú ikon a Status pontot jelöli, mely alatt megnézhetjük embereink állapotát, tulajdonságait, milyen felszereléseket, rúnákat hordanak, valamint mennyi EXP pontszám kell még a szintlépéshez. Az utolsó füzet alakú ikon az Options, ahol a létező összes dolgot át- illetve beállíthatjuk, úgymint irányítás, zenék kamera mozgás, de megváltoztathatjuk az üzenetablakok és ikonok színét, sőt még képernyővédőt is bekapcsolhatunk (ez akkor lép működés be, ha sokáig nem csinálunk semmit).

ÉRTÉKELJÜNK

Ahogy haladtam előre a játékkal furcsa deja vu érzésem volt, mintha a progi különböző részeit, illetve elemeit már láthattuk volna más régebbi SNES-es RPG-kben, illetve a Final Fantasy VII-ben. Lássunk néhány olyan dolgot, amit szerintem lekopíroztak. Ott van például a játék tulajdonképpeni főszereplője Rudy: ez a jellegzetes kék színű haj, tisztára a Breath of Fire sorozat főszereplőjére, Ryu-ra emlékezteti az embert. Egyébként Rudy egy eléggé misztikus figura, az egész játékban tulajdonképpen egy kezemen meg tudnám számolni, hogy hányszor szólal meg. Aztán ott vannak azok a kőrobotok, akik teljesen olyanok, mintha a FFVII Weapon-jei elevenednének meg újra, nem beszélve a játék főellenségéről, a Mother nevű szörnyről, aki Sephiroth anyával, Jenovával mutathat némi rokonságot. Persze nem csak a szereplőkkel kapcsolatban vannak hasonlóságok, hanem a történet menetében is, illetve a helyszínekben. Az egyik helyen például egy sivatag felett repülő nagy kertbe tévedünk, amely olyan, amit már a rég elfeledet SNES-es RPG-ben, az Illusion of Time-ban láthatunk. Persze még sokáig tudnám sorolni a más ilyen stílusú RPG-kkel történő "véletlen" egybeeséseket, de kell a hely az értékelésnek is. A Wild Arms a kisebb koppintások ellenére szerintem egy jó játék lett. Mikor nekiálltam a tesztelésnek még nem tetszett annyira, de aztán ahogy haladtam a történettel, úgy kedveltem meg a játékot, sőt nyugodtan mondhatom, hogy a kedvencemmé vált. Mondjuk kicsit kevesélltem ezt a három karaktert, más RPG-ben kétszer-háromszor ennyi szokott lenni. No, mindegy, a történet kárpótol mindenért – amilyen unalmasan kezdődik, olyan jó lesz menet közben. A grafika klasszikus szinten nagyon szép kézzel rajzolt, és tetszett az is, hogy a városok és a terepek ennek köszönhetően óriásiak. A hangok és a zenék igazi RPG stílusúak, jól illeszkednek a történethez, különösen a zenék, amelyek nagyon szépek lettek. A Wild Arms tehát egy színvonalas és igen jó szerepjáték, bátran kipróbálhatja mindenki, főleg azok, akiknek nem alapfeltétel a csillogó-villogó "szilikon" grafika. Az egyetlen, kissé elszomorító dolog az, hogy most vittem végig a játékot, és a játékidő számláló 31 órát mutat – szóval egy kicsit lehetett volna hosszabb is.

Veres Miki

(Teljes leírás a mellékletben)

WILD ARMS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ KELLEMES GRAFIKA ÉS ZENÉK, LEBILINCSELŐ TÖRTÉNET
× KICSIT KEVÉS A HÁROM KARAKTER, LEHETNE HOSSZABB

88%

MÉG A VÉGÉN CSÖMÖRÜNK LESZ A SOK RPG-TŐL!

Az RPG-nek szerintem két fajtája van. Az egyik, ahol a történeten van a hangsúly. Ahol az ember annak örül, ha végre kiderül, mi is történik a főszereplőkkel és társaikkal és ahol a harc hatalmas hangsúlyt kap. Ilyen RPG a Final Fantasy és Breath of Fire sorozatok. A másik fajtája ennek a stílusnak az amikor nem a történet a lényeg, hanem a harc és a karakterfejlődés. Ennél a típusnál az jelenti az élvezetet, hogy minél több és jobb felszerelést gyűjtsünk be, és ha mondjuk 1 ponttal megnöveljük a Strengh-et, akkor 3 ponttal növekszik a sebzés, és akkor már le tudjuk győzni a nehezebb ellenfeleket is. Az ilyen RPG például a Diablo. Bár kétségtelen, hogy az előző stílushoz közelebb áll a szívemhez, azért az utóbit





is nagyon kedvelem, a Diablo-val például hónapokig játszottam. Ha jól vettem észre Diablo stílusú RPG nem is nagyon jelent meg mostanában, inkább a Final Fantasy stílust erőltetik. Szerencsére azonban a Blaze & Blade az utóbbi kasztba tartozik, sőt letagadhatatlanul egy Diablo klón. A történet mondhatni a szokásos: a világot démonok fenyegetik, és csak mi – azaz a játékosok – menthetjük meg. A főmenüben négy lehetőség áll előttünk, melyek közül kezdetben a Create Character a legfontosabb. Itt választhatunk összesen 16 (!) karakter közül. A fantasy világ majd összes fontosabb szereplője megtalálható közöttük. Van itt harcos (Warrior), tolvaj (Rogue), varázsló (Sorcerer), törpe (Dwarf), tündér (Fairy), vadász (Hunter) pap (Priest) és elf. ők választhatók férfi illetve női "változatban" is. Ha megvan a nekünk tetsző karakter, adhatunk neki nevet (ha rögtön az End-re nyomunk, a rendes nevét kapja). Ezután a beszéd gyorsaságát határozhatjuk meg. Ezután következik annak kiválasztása, hogy karakterünk milyen speciális erővel rendelkezzen. Nyolc különböző elem közül válogathatunk, úgy mint víz (Water), tűz (Fire), föld (Earth), szél (Wind), fény (Light), sötétség (Darkness), szentség (Holiness) és végül a gonosz (Evil). A következő feladat meghatározni, hogy karakterünknek mennyi bonusz pontot kaphat. Ezeket a pontokat oszthatjuk el a különböző tulajdonságok közözött. Csak nyomjunk rá a kártyákra. Ha véletlenül mind a három szám ugyanaz, akkor speciális bonuszt kapunk újabb elosztható pontokkal. Ezután szétoszthatjuk a pontokat a különböző tulajdonságok között, úgy mint STR (erő), INT (intelligencia), WIL (varázslatok elleni védő képesség), AGL (védelem), CON (gyógyítási képesség), POW (varázslás), LCK (szerencse). Ha a jobb oldalt növeljük, akkor a MP növekszik, ha a balt, akkor a HP. Persze nem mindenkinél érdemes mindent növelni. Például a harcosnál, a törpénél és a tolvajnál nem érdemes a POW-ot növelni, mivel ők nem tudnak varázsolni. Ugyan ez van a vadásznál is, csak az az eltérés, hogy ő tud varázsolni de csak gyógyító növényeket tud használni. Az elfek, papok és a tündérek mindenből közepesek, tehát kb. jó az erejük is, de a varázslási képességük is. A varázslóknál értelemszerűen inkább az MP-t kell növelni. Ha elosztottuk a pontokat még elmenthetjük a Memóriakártyára a karaktert, és végül kezdődhet is a móka. Egy pár szóra azonban térjünk vissza a főmenühöz. A Begin Game-mel folytathatjuk a már kimentett játékot. Itt akár több játékost is betölthetünk egyszerre, ugyanis megfelelő elosztó segítségével a B&B-et akár játszhatjuk négyen is, ami RPG játéknál elég szokatlan. Ha ketten (vagy többen) akarunk játszani a pontok elosztása után válasszuk ki a következő karaktert majd a mentést, végül a "Put the party togheter" opciót, később a Begin Game-ből indíthatjuk a többjátékos módot – ez mondjuk elég körülményes egy Multipalyer opcióval egyszerűbben is meglehetett volna oldani. Egyébként ha nincs, aki irányítsa a másik (ha több játékost választottunk) három játékost, rábízhatjuk a gépre is, és akkor a gép irányította karakter követni fog minket (harcolni fog velünk, de ilyenkor a kettes kontrollerrel átvehetjük az irányítást). Még van két menü: a Memory Card Utility-vel a Memóriakártyával bíbelődhetünk. Jóval érdekesebb az Object Utility, amivel tárgyakat adhatunk át a másik játékosnak (Auction). Ez azért fontos, mivel a játék során előfordulhat, hogy olyan fegyvert vagy felszerelést találunk, ami csak egy adott kasztba tartozó egyénnek jó. Ezzel a mi karakterünk nem tud mit kezdeni. Ilyenkor ebben a menüben (ha a második játékos kifizeti az árát) átadhatjuk a cuccot a társunknak. Ez is elég körülményes, a Diablo-ban sokkal egyszerűbben megvolt oldva.







A játék felépítése is emlékeztet a Diablo-ra. A játék központjában a fogadó áll. Itt kapjuk a feladatokat (hova kell elmenni és mit kell csinálni). A lényeg az, hogy mindenkivel mindig beszéljünk, hátha valami új küldetéssel bíznak meg minket. Kezdetben például a kocsmárossal kell beszélni. Ha megvan a feladat menjünk ki a világtérképre, majd a kiválasztott helyre. Egyszerre több helyre is mehetünk (később persze), csak rajtunk múlik, hogy milyen sorrendben teljesítjük a feladatokat. Harc természetesen folyamatosan megy. A megölt ellenfelek után kristályok maradnak. A lila színű a pénz, a rózsaszín a tapasztalati pont (EXP), ezeket mindenképpen szedjük fel. A Start-tal az Invetory képernyőre jutunk. Itt az első képernyőn (Ability Window) a karakterünk tulajdonságait nézhetjük meg. Balra van az "Item Window", ahol a felvett tárgyainkat nézhetjük meg. Itt elég kevés a hely, így ha egy felszerelés elavult, vagy az adott kaszt nem használhatja, dobjuk ki a kukával. A cuccokra ráállva láthatjuk, hogy melyik kasztba tartozó karakternek jó. Néhány új felszerelésnél soksok kérdő jel látható. Ezt ki kell elemezni a kocsmában. A felső emelet egyik szobájában él egy öregember, aki megmondja, hogy milyen tulajdonságokkal rendelkezik az adott felszerelés. Az "Equip Window"-nál felszereléseinket rakhatjuk használatba. A fegyveren, ruhán (a harcosnál és törpénél pajzson kívül) még a különböző támadás ellen védő felszereléseket is felvehetünk. Még megnézhetjük a varázslatokat is – ha vannak persze.



A felső gombokkal előhozhatjuk a térképet, az állásmentést valamint az irányításba is belepiszkálhatunk. Az X-szel használhatjuk a kaszthoz tartozó speciális mozgást (varázslás, védekezés, futás). A varázslatok fejlődnek is, újakat is ki lehet fejleszteni.

A játék remekül sikerült, jóleső érzés volt az RPG-k között végre egy ilyennel is játszani. A grafika nem rossz, de lehetne jobb is. A zenék illeszkednek a játékhoz, de semmi extra. Nagyon jó pozitívum a többjátékos mód, és az hogy rengeteg a karakter melyek még különböznek is egymástól. Igazi negatívumként csak a bonyolult menürendszert és az átlagosnál jóval több töltési időt tudnám felhozni. Ennek ellenére ha tetszett a Diablo ezt semmiképpen ne hagyjuk ki.

Veres Miki

BLAZE & BLADE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
3-12 MEMÓRIABLOKK
MULTI TAP ADAPTER

✓ OLYAN A STÍLUSA, MINT A DIABLO-NAK, TÖBBJÁTÉKOS MÓD
× BONYOLULT MENÜRENDSZER, SOKAT TÖLT

87%

Úgy voltam vele, ha törik, ha szakad addig nem írom meg a Ridge Racer Type 4 leírásomat, amíg el nem olvastam Vári Z. NFSRC cikkét. Mert azt tudtam, hogy a Zoli NFS rajongó, és azt is sejtettem, hogy talán a kelleténél jobban el lesz ragadtatva az új résztől. De leginkább az játszott közre, hogy behatóbban megvizsgáltam az NFSRC-t, és rettentően elégedetlen voltam vele. Legalábbis az új Ridge Racer-hez képest.

Egyáltalán nem akarok abba belemenni, hogy milyenek voltak az előző részek. Volt, akinek ez a sorozat az Isten, valaki viszont



játszani sem hajlandó vele. Arra sem akarok kitérni, hogy milyen jó játék a Gran Turismo. Tudom, én teszteltem, kapott is százalékot rendesen, de így utólag el kell árulnom, a körülöttem levők hangos éljenzése is befolyásolta a pozitív eredményt. Nem baj, ez így korrekt.

Bevallom, hogy nálam nem fő szempont az "élethűségi" tényező. Sok olyan autós játék van – például a Toca 2, vagy a Colin McRae – amely totál élethű. Akik mondjuk otthon vannak a technikai autósportokban (ugye Győzőkém?), azok csak szuperlatívuszokban képesek ezekről a programokról beszélni. Én



egyszerűen gyűlölöm őket. Kiver a víz attól, ha a stopper ellen kell versenyeznem, ha kereket kell cserélnem minden futam előtt, és attól is, ha 50-nel kell bevennem egy kanyart, mert azt "az életben is úgy kell". Lehet, hogy ezzel most sok olvasó előtt szegénységi bizonyítványt állítottam ki magamról, de egyszerűen így van. Én azt az autós játékot szeretem, amiben egy veszett jót tudok száguldani. Amiben tövig nyomhatom a gázt. Amiben érzem a sebességet, érzem, ha az egyik kocsi 180-nal, a másik meg 220-szal repül. Ami pont annyira nehéz, hogy még nem töröm össze az irányítót, és ha káromkodva is, de csak azért is nekifutok egy megnyerhetetlen pályának. Mindegy, hogy hajnali három van, vagy délután kettő. És nincs más dolgom, semmi más, csak megtanulni, KITANULNI az adott játék irányítását, rájönni arra, hogy az a japán marha hogyan képzelte el néhány hónappal ezelőtt, amikor kódolta programot. Ez hoz lázba. És a RRT4 ilyen játék.



Bukli Gábor testvéremmel (aki egyébként szűzolto) az első perctől kezdve nyüstöltük az NTSC verziót. Amikor végignéztük az intrót, egymásra néztünk, és egyszerre fogalmazódott meg bennünk a gondolat: ilyen nincs. Egyszerűen nekem ez már magas: hogyan képes a Namco ilyen minőségű animáció elkészítésére? Mi lesz ezután? Ilyen tartalékok vannak még a Play Station-ban? Nézzétek végig párszor, érdemes.

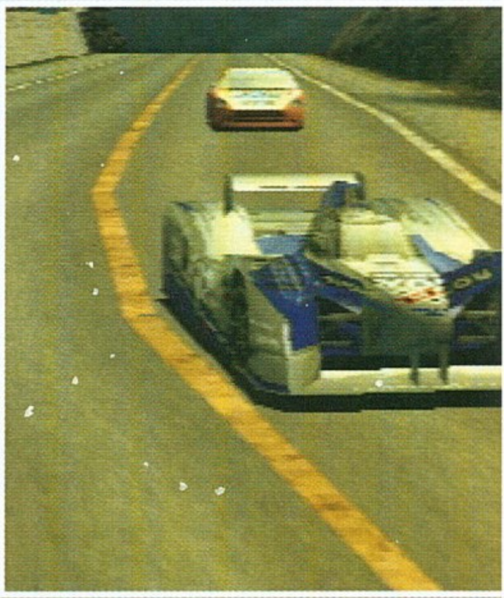
A RRT4-ben 322, igen háromszázhuszonkettő autó van. Nem 322 különböző, hanem ennyi variáció. Lényegében negyven-egynéhány kasznival fogsz összeakadni, a többi ezeknek a változata. Az egész játék arra megy ki, hogy ezeket mindet megszerezd.

Mielőtt belevágnék megemlítem, hogy a Namco külön ehhez a játékhoz készített egy irányítót, ami olyan, mint a Dual Shock, csak a közepén egy motoros "kormány"-szerű korong van. Még kalibrálni is lehet, igazán finom kis kütyü. Kipróbáltam, nem tetszett...



A RRT4 FELÉPÍTÉSE

Kezdeni többféleképpen is tudsz. Nekem csak a Grand Prix mód jött be, mondtam, a stopper ellen küzdjenek az órásmesterek (Time Attack). Társam nem volt a versenyhez (VS Battle), az opciók nem izgatnak (Options). Rekordot még nem futottam (Records), a többi meg a szokásos töltés/mentés. Van még egy pont, amit most még nem látsz, ez az Extra Trial. Ez akkor nyílik meg, ha legalább egyszer végignyomod a játékot. Viszont ott a Garage menüpont, a játék igen lényeges része! Mert itt derül ki, hogy mennyi kocsit szedtél össze a 322-ből. (Ha akarod, itt tervezhetsz saját logót a gépre, de ez egy külön világ – elsősorban haladó grafikusoknak ajánlom) Belépve megnézheted az eddigi gyűjteményedet, sőt, szám szerint is láthatod ezt. Gondolom egyértelmű, hogy az itt szereplő kocsik csak a Time Attack módban választhatók.



CSAPATVÁLASZTÁS

A RRT4 Grand Prix részének felépítése a következő: adott négy versenyistálló (gyártó) – amerikai, olasz, japán, francia – melyek közül le kell igazolni az egyikhez. Mindegyik cég másban erős, tehát a kocsik teljesítménye és menettulajdonságai itt dőlnek el. Kezdésnek talán érdemes a franciákat vá-

KÓD-X

576 KONZOL

16

WILD ARMS - PLAYSTATION MEGOLDÁS

SZEREPLŐK, HARCOK, VARÁZSLATOK

Most pedig lássuk a karaktereket, illetve a harcot. Mindhárom emberünkkel a Start lenyomásával egy képernyőre jutunk, melyen karaktereink speciális tárgyait láthatjuk. Ezek a tárgyak nélkülözhetetlenek a továbbjutásban. Mindegyik karakterünknél négy ilyen lehet, az elsőt még a játék elején megkapjuk, vagy már nálunk is van. Rudy-val így bombákat telepíthetünk, melyekkel bizonyos helyeket robbanthatunk be. Cecilia Tear Drop nevű eszközzel rendelkezik, mellyel ajtókat nyithatunk ki, és titkos helyekre juthatunk el, később a történet szempontjából ez még létfontosságú lesz. Végére hagytam Jacket, aki nem egy tárggyal, hanem egy élőlénnyel rendelkezik, pontosabban negyedik barátunkkal Hanpannel. Ő egy házi patkány, és mellesleg Jack legjobb barátja. Segítségével elérhetetlen kapcsolókat kapcsolhatunk át, vagy szintén elérhetetlen dobozokat nyithatunk ki, szóval nagyon hasznos kis állat. Mindezeket használni a Négyzettel lehet. Persze melléjük a történet során majd még begyűjthetünk egy pár eszközt, amelyek felettébb szükségesek a továbbjutásban (ezeket a leírásban megemlítem). Harcban a következő a helyzet: a pajzs és trombita ikonokról már volt szó, lássuk inkább a többit. Az ujj ikonnal a felállást változtathatjuk meg harcban (sose használtam), míg a futó ember alakú ikonnal elmenekülhetünk, ami az nem biztos, hogy sikerül. Jóval érdekesebb a kard ikon, mellyel a harci parancsokhoz jutunk. Az ököllel támadhatunk, a pajzzsal védekezhetünk. A zsákocskával a már említett gyógyitalokhoz és varázserő-töltőkhöz jutunk, mellyel értelemszerűen begyógyíthatjuk magunkat. A Skills-ről már volt szó, ám lássuk ezt részletesebben. Ebben a pontban Rudy speciális fegyverét, a bazookáját használhatjuk. Természetesen ehhez majd szükség lesz lőszerre is, tehát ha egy városban járunk, mindig töltsük fel a kis ágyúnkat és vegyünk bele tartalék lőszert. Egyébként fejleszteni is lehet ezt (célzáspontosság, sebzés, lőszer mennyisége), ami rengetegbe kerül, de megéri megcsinálni. Későbbiekben majd szaporodni fog még az ilyen fegyverek száma. Jacknél ez a pont a speciális támadásokat takarja, melyektől az MP-nk fogy. A történet során sok ilyet szerezhetünk, ebből is renget lesz (szintén kitérek rá). Ennek kapcsán megemlíteném egy érdekes "Item" tárgyat, a Secret Sign-t, amivel egy ponttal csökkenthetjük a támadáshoz szükséges MP-t. Cecilia kissé bonyolultabb, őnála a különböző varázslatokat használhatjuk (szintén MP-t fogyaszt). Ahhoz azonban, hogy varázslatokra szert tegyünk, először is szükség lesz egy Crest Graph nevű papírtekercsre. Ezt el kell vinni egy varázslóboltba, és át kell alakítani egy nekünk tetsző varázslattá. Kétféle mágiát vehetünk igénybe: a fehéret és a feketét. A fehér valamilyen gyógyító, vagy az ellenfél állapotát befolyásoló varázslatot takar. Külön kiemelném az Escape varázslatot, ezzel ugyanis a nagyobb labirintusokból egyből kiteleportálhatunk, így megkímélhetjük magunkat egy csomó felesleges harctól. A fekete mágiák nem szorulnak különösebb magyarázatra, egyszerű támadó varázslatokat találhatunk ebben a pontban. Ha egy varázslatot meguntunk, esetleg már elavult, vagy egyszerűen csak nem tetszik, vissza is alakíthatjuk a varázsló boltokban Crest Graph-á. Ez a visszaalakítás teljesen ingyen történik, tehát nyugodtan kísérletezhetünk a varázslatokkal. A végére hagytam a tűzlabda ikont, mellyel a Force-t vehetjük igénybe. Ez a Force a harc közben minden körben töltődő energiát jelenti, és segítségével szintén varázslatokat vehetünk igénybe, és a használatba helyezett Rúnákat is itt használhatjuk. Ha használjuk ezt a varázslatot, akkor az nem az MP-ből fog fogyni, hanem a Force-ból. Ha újra alkalmazni akarjuk, csak várjuk meg, míg körönként szépen feltöltődik. Egyébként azt, hogy hol áll a töltődés, a képernyő bal felső részén láthatjuk egy elég hosszú csík formájában. Ha egyébként ez a csík maximumra töltődik, akármilyen mérgezéstől vagy káros állapotból megszabadulunk. A gond csak az, hogy a Force minden harcban a nulláról fog töltődni. Összesen négy féle varázslatot vehetünk igénybe, melyeket majd a történet során kapunk meg, a kezdeteknél csak egy áll rendelkezésre. Rudynál ez a bazookával jobb célzást tesz lehetővé, Jacknél a speciális támadások erősödnek fel, míg Ceciliával a kiválasztott gyógyitalt (HP-MP töltő, élet, káros tulajdonságok ellen védő szerek stb.) az egész csapaton használhatjuk, amely rendkívül hasznos lehet. Az egész játékban a legnagyobb nehézséget a főellenségek legyőzése jelentheti, de szerintem aki már látta, vagy netán tán még le is győzte a Final Fantasy VII Emerald, illetve Ruby Weaponjeit, azoknak a Wild Arms szörnyeinek a legyőzése semmiféle nehézséget nem fog jelenteni.

VÉGIGJÁTSZÁS

Igyekszek minél teljesebb leírás gyártani a játékhoz, ami azt jelenti, hogy kitérek a titkos dolgokra is. Ennek ellenére nem akarok túlságosan szájbarágós lenni, mert akkor a cikk hosszabb lenne, mint az Alundra. Éppen ezért a labirintusokat és egyéb más helyeket kutassátok át, rejtett dobozokat keresve. A városokban beszéljünk mindig mindenkivel. Azt hiszem, akkor neki is láthatunk.

RUDY

Mint említettem három karakter közül választhatunk, kezdjük tehát a tulajdonképpeni főszereplővel Rudyval. Ő éppen egy kis faluban – annak is egyik farmján végez – házi munkát. Miután befejezte és megkapjuk az irányítást, menjünk be a legelső házba és beszéljünk Tony-val. Ezután menjünk a polgármester házába és vele is csevegjünk el egy kicsit, az ő háza az állásmentő papagáj mellett található. A polgármester a jól végzett munka jutalmául nekünk adja a bombát. Miután megpróbálnánk távozni, egy falubeli érkezik a polgármesterhez, aki közli vele, hogy Tony elindult délre egy Berry Cave nevű helyre, amely tele van szörnyekkel. Nincs más hátra, induljunk utána. A barlangban először haladjunk az egyetlen lehetséges irányba, út közben robbantsuk fel az akadályokat és kapcsoljuk át a kapcsolókat, így továbbmehetünk. A két kapcsolónál (felül van egy titkos barlang bejáró, melyet be kell robbantani) először kapcsoljuk át a bal oldalit, aztán a jobb oldalit. Tovább haladva az állásmentő hely után (pentagramm) Tonyhoz jutunk, aki elmondja, hogy a beteg apjának jött ide egy gyógyszert megszerezni, de az ehhez vezető bejárat le van zárva – mi sem egyszerűbb, robbantsuk be. Bent találunk egy kőoszlopot, előtte a már említett gyógynövénnyel, melyet vegyünk is fel. Ezután Tony jelenik meg, és elmondja, hogy ezzel már meg tudja gyógyítani az apját, és visszaindulhatunk a faluba. Ám miután elhagyjuk a barlangot, a kőoszlop megrepedezik, és egy földrengés rázza meg az egész kontinenst. A barlang bejáratánál a falubeliek fogadnak minket, majd rövid párbeszéd után haza indulnánk a faluba, ám egy szörny támad ránk. Elintézéséhez csak sok öngyógyításra lesz szükség, no meg használjuk a bazookánkat. Győzelem után száműznek minket a faluból, induljunk tehát (még ne váltsunk karaktert) el délre, méghozzá egy Adlehyde nevű helyre, itt keressük meg az állásmentő helyet és váltsunk Jack-re.

JACK

Jack-kel a Memory templomban kezdünk, ahol is – legalábbis Jack szerint – titkos kincsek lapulnak. Miután megkapjuk az irányítást, induljunk jobbra, majd nyilegyenesen felfelé a kapcsolóhoz, mellyel kinyithatjuk a középen található ajtót. Menjünk be az ajtón, és toljuk el a követ az útból. Induljunk lefelé és menjünk be a jobboldali ajtón, majd a kapcsolóval nyissuk ki a középsőt. Menjünk be és forduljunk jobbra, fussunk a következő ajtóhoz. Menjünk felfelé és toljuk el az útból a követ, majd Hanpan segítségével kapcsoljuk át a kapcsolót. Hagyjuk el a szobát és vegyük balra az irányt, és menjünk be a kinyílt ajtón. Az állásmentő hely után menjünk fel és kapcsoljuk át a két szélső majd középső kapcsolókat. Induljunk felfelé és a második elágazásnál forduljunk balra, majd az elsőnél szintén balra, végül pedig fel az ajtóhoz. Álljunk rá az egyik kapcsolóra és küldjük Hanpant a másikra, ekkor megnyílik egy teleport, amely egy ősi helyre visz bennünket. Ha megvizsgáljuk a gépet, akkor egy holografikus ember jelenik meg, és elmond néhány igen fontos információt. Ezután Hanpan azt javasolja, hogy menjünk Adlehyde-ba, ahol talán több információt megtudhatunk Lolithiáról (erről beszélt a hologram). Hagyjuk el a templomot, ám még ne váltsunk karakter, maradjunk Jacknél, és induljunk el Adlehyde-ba, amely a Memória templomtól dél-keletre található. A városban szintén menjünk az állásmentő papagájhoz és váltsunk Ceciliára (Rudyt egyelőre hagyjuk).

CECILIA

Miután végignéztük az apró kis jelenetet, menjünk a könyvtárba és beszéljünk a könyvtárossal. Keressük meg Anje-t, akinél használjuk a Tear Drop-ot. Ezért megkapjuk a Pocket Watch nevű tárgyat, amivel visszaugorhatunk ahhoz az ajtóhoz, amin bementünk – ez a tárgy néha elég hasznos lehet. Menjünk vissza a könyvtárba, és a Pocket Watch-al csináljunk rendet. Az egyik könyv ott marad, ezt vizsgáljuk meg. Beszéljünk Mary nővérrel, azaz a tanárral. Ezután beszéljünk mindenkivel a városban. Az egyik ember az előtérben található két szoborról és néhány titkos kapcsolóról beszél. Vizsgáljuk meg a szobrokat és kapcsoljuk át a kapcsolókat. Ezután toljuk úgy a szobrokat, hogy egymásra nézzenek. Álljunk középre és használjuk a Tear Drop-ot. Menjünk a kék színű kapcsolóhoz, és megint használjuk a Tear Drop-ot. Egy különleges helyre jutunk. Az ajtókat a Tear Drop-pal lehet kinyitni. Törjük szét a ládákat és kapcsoljuk át a kapcsolót. Tovább haladva a kristályra dobjuk az egyik kis ládát, mire kinyílik az ajtó. Az újabb szobában vegyünk fel egy ládát, és a kezünkben tartva nyomjuk le a kapcsolót, majd dobjuk a ládát a kristályra. A következő szobában keressük meg a három könyvet, és dobjuk őket fent a tűzbe, erre kinyílik az ajtó. Bent vizsgáljuk meg a könyvet és küzdjünk meg egy főellenséggel. Folyamatosan támadjuk tűzvarázslattal és gyógyítsuk magunkat. Miután legyőztük, kiteleportálunk, ezután hagyjuk el a várost, és induljunk meg észak-kelet, azaz Adlehyde felé.

ADLEHYDE OSTROMA

Az állásmentő helynél váltsunk át Rudy-ra. Láthatjuk, hogy egy csapat munkás érkezett a városba, akik Emmához igyekeznek, mivel a földrengés miatt baleset történt Lolithia sírhelyénél. Beszéljünk Emmával és vállaljuk a megbízást, miszerint felkutatjuk Lolithia sírhelyét. Beszéljünk először Jack-kel, majd miután csatlakozott hozzánk Ceciliával is, mindhármuk erejére szükség lesz a továbbjutáshoz, egyébként váltani közöttük a Starttal lehet. Lolithia sírhelye északra található, induljunk tehát oda. Érkezés után beszéljünk Emmával, majd a két őrrel, akik beengednek minket. Útközben robbantsuk be a köveket és kapcsoljuk át a kapcsolókat a továbbjutáshoz. Néhány ajtó csak a Tear Drop-pal nyílik, néhány kapcsolóhoz és ládához pedig Hanpan segítségét kell igénybe venni (az egyik szoba közepén lévő kapcsolóhoz például). Mindenesetre jó alaposan kutassuk át a helyet, mivel sok értékes cuccot találhatunk. Az állásmentő hely után menjünk felfelé, és keressük meg azt ajtót, ami a Tear Drop-pal nyílik. Olvassuk el a táblát, majd másszunk le a létrán. Ha lent felfelé indulunk, egy szoborhoz jutunk. A szobor hátán kapcsoljuk át a kapcsolót, majd ezután a négy kockát toljuk a négy sarokba. Nyissuk ki az ajtót a Tear Drop-pal, mire egy főellenség támad ránk. Nem túl nehéz elintézni, csak gyógyítással illetve a jó varázslatokon múlik a siker. Bent vizsgáljuk meg Lolithiát. Ezek után menjünk vissza Emmához és beszéljünk vele. Térjünk vissza Adlehyde-ba és szálljunk meg a fogadóba. Ekkor Cecilia elhagy minket, mivel másnap kezdődik a fesztivál. Keressük meg Emmát és beszéljünk vele, aki végre megadja a pénzünket. Ha akarunk, játszhatunk is a fesztiválon kisebb mellékjátékokat. Beszélgessünk a jobb felső sarokban – ott, ahol célba kell dobni – az egyik nővel, aki elmondja, hogy a fia elveszett a fesztiválon és megkér rá minket, hogy találjuk meg. Menjünk vissza a városba és keressük meg a kölyköt, egy piros lufi van nála. Amint megtaláljuk, Adlehyde-ot démonok és szörnyek támadják meg. Indul-

junk és mentsük meg a túlélőket, majd pedig Ceciliát is. Keressük meg a királyt és beszéljünk vele. Cecilia szobájába kerülünk, innen el kell jutni a konyhába úgy, hogy az őrök ne vegyenek észre. Ha sikerült, beszéljünk a bal szélső szakáccsal, aki megnyitja nekünk a titkos alagutat, mely a városba vezet vissza. Jó alaposan kutassuk át a helyet. Miután kitaláltunk mentsünk állást és beszéljünk a démonok vezérével Belselk-el, aki megtámad minket. Megölni nem lehet, mivel elmenekül és magával viszi a Tear Drop-ot. Miután végignéztük a király temetését, valamint a készítők neveit nyugtázhatjuk, hogy a játék még csak most kezdődik. Keressük meg Ceciliát majd Johan minisztert, aki elmondja, hogy menjünk nyugatra a Hegyi ösvényhez (Mountain Pass).

GUARDIANOK SÍRHELYE

Belépve kezdjünk el kutakodni és vegyük fel Jack-nek az öngyújtót. Ezzel begyújthatjuk a lámpásokat, és fényt csinálhatunk. Szépen haladjunk barlangról-barlangra, és nyitogassuk ki a ládákat, gyújtsunk fényt, és robbantsuk fel az akadályokat. Miután kitaláltunk a barlangokból, mielőtt elhagynánk a helyet, robbantsuk be a két őr felett található titkos járatot és vegyük fel a térképet. Ezt a világtérképen a Select-tel vehetjük elő és nézhetjük meg. Végre kiértünk a barlangból, irány egy Milama nevű falu, mely a barlangtól délre található. Menjünk a kocsmába és beszéljünk a kocsmárossal. ő elmondja, hogy menjünk a Guardianok, azaz az őrangyalok sírhelyéhez, amely a falutól északra egy kis szigeten található. A belépéshez ad egy medált. Menjünk az alsó emeletre, itt fáklyákat kell begyújtani, hogy kinyíljon fent az ajtó. A fáklyák úgy vannak elhelyezve, mint a számok az órán, tehát a legfelső a 12-es, a legalsó a 6-os, a jobb szélső a 3-as, a bal szélső a 9-es és így tovább. Ahhoz, hogy az ajtó kinyíljon, gyújtsuk be a 2-est, 10-est, 6-ost és a 12-est. Menjünk fel az emeletre és a medállal – amit a kocsmárostól kaptunk – nyissuk ki az ajtót. Kutassuk át a helyet és nyissuk ki a dobozokat. A tovább vezető út az állásmentő hely után van. Itt újra fáklyákat kell meggyújtani a következő sorrendben: jobb felső, jobb közép, bal felső, bal alsó, bal közép, jobb alsó és végül a középső. Bent a csapatunk háromfelé oszlik és az a feladat, hogy megtaláljuk egymást. Jack-kel kezdünk (mondjuk választhatjuk a többieket is, de maradjunk Jack-nél). Kapcsoljuk át a kapcsolókat (használjuk Hanpan segítségét) és menjünk felfelé. Váltsunk Ceciliára. Induljunk felfelé és toljuk arrébb a kockákat. Rudy jön. Vele Bomberman-t kell játszani, és köveket felrobbantani a tovább jutáshoz. Ha vele is sikerült továbbmenni, elég sok mindent megtudunk a démonokról, illetve a Guardianokról. Kiderül, hogy Tear Drop azért kellett annyira a démonoknak, mivel ezzel fel akarják éleszteni anyjukat, a Mother-t. Ezzel együtt az a céljuk, hogy elpusztítsák a világot. Ennek megakadályozása érdekében vissza kell szerezni a Tear Drop-ot, és ehhez megkapjuk a Guardianok segítségét is, ugyanis nekünk adnak három varázsrúnát.

A HÁROM GUARDIAN SZOBOR

Miután újra kikerültünk a világtérképre, menjünk nyugatra egy Baskar nevű faluba. Beszéljünk a szállodában a falu vezetőjével. Ő elmondja, hogy a démonok el akarják pusztítani a három Guardian szobrot, és ezzel legyengíthetik őket, valamint a Mother felfámasztásához is ez szükséges, ugyanis mindegyik szoborban van egy olyan elem, ami ehhez kell (1000 éve került oda, amikor a Guardianok elverték a démonokat). Meg kell akadályozni ezt, ezért menjünk északra a Zenom hegységbe. Előtte azonban még menjünk a falu legészakibb részéhez, ahol a piramis-szerű épület, azaz Zephyr temploma található. Itt egyelőre még nem csinálhatunk semmit, de később vissza kell ide jönni. Irány tehát a Zenom hegység észak, északkelet felé. Kezdésnél toljuk fel a szobrot. Haladjunk barlangról barlangra és közben ne feledkezzünk meg a dobozokról. Az utunkba eső füvet Jack-kel égessük le. Egy zárt ajtót kell találnunk, ami akkor nyílik ki, ha a lent található szobrot a helyére toljuk. Ezután szintén Jack-kel kell füvet égetni. Nyissuk ki Hanpan-nel a dobozokat, majd induljunk felfelé és balra. Kutasuk át az újabb barlangokat. Van itt egy kapcsoló is a fű alatt, ezt égessük le. Amikor kiérünk a barlangból a jobb oldalon a szobrok helyére tolásával felvehetünk egy könyvet. Induljunk balra az állásmentő hely felé. Ezután újabb szobrokat kell a helyükre tolni. Ha ez is megvan megtaláljuk a keresett Guardian szobrot, ám késve érkezünk, mivel Belselk lerombolja, és otthagy nekünk egy főellenséget. Miután megöltük kapunk egy újabb varázsrúnát. Menjünk vissza Baskar faluba (most jön jól, ha van Escape varázslat, mivel így a hegység bejáratához teleportálhatunk) és beszéljünk a főnökkel. Ő elmondja, hogy még két szobor található, ám hogy megtaláljuk őket használni kell az elf piramisokat, melyek úgy működnek, mint egy teleport a különböző földrészek között. Hogy ezekbe bemehessünk, megkapjuk a Kizim Fire nevű tárgyat. Irány tehát az elf piramis ami Baskartól észak-keletre található. A piramisban a bal oldalon van a lejáró, ahol a Kizim Fire-rel beindíthatjuk a piramist. Álljunk rá a zöld talajra és már át is teleportálunk egy másik kontinensre. Induljunk el dél felé egy Saint Centour nevű helyet keresve. Rögtön a bejárat mellett a bal oldalon van egy ház, benne egy ember. Beszéljünk vele és válaszoljunk igennel a kérdésére. Erre megkapunk egy kulcsot, ami a Cage Tower nevű helyhez kell. Vásárolgassunk be és irány Cage Tower, ami észak-keletre található. A bejáratnál használjuk a kulcsot, amit kaptunk. Először menjünk be a bal oldali ajtón, és kapcsoljuk át a kapcsolót. Most menjünk be a jobboldalin. Itt menjünk a jobbra és kapcsoljuk át a kapcsolót. Menjünk vissza a bal oldalra a kinyílt ajtóhoz. Menjünk, illetve fussunk tovább vigyázva a lehulló padlóra. Vegyük fel a középen lévő dobozból a lézeres bazookát, de persze a többi ládát se hagyjuk ott. Menjünk tovább, út közben kapcsoljuk át a kapcsolókat. Mentsünk állást és irány be az ajtón. Három ajtó áll előttünk, melyekbe a következők szerint menjünk be: jobb szélső, bal szélső, jobb szélső majd pedig a felül lévő ajtót válasszuk. Kezdjünk el felfelé lépcsőzni addig, amíg el nem érjük a tetőt. Itt Alhazad csapdába ejt minket és "megajándékoz" egy főellenséggel. Használjuk ellene Jack Meteor Drive támadását, valamint az Earth Run-t. Miután megöltük megismerkedünk Jane-nel, akinek fizessünk ki 2000 Gellát, hogy kiszabadítson. Ezután menjünk vissza Saint Centourba. A várost megtámadták és megöltek mindenkit, plusz a Guardian szobrot is elpusztították. Vizsgáljuk meg a szobrot, mire megkapjuk a Saint Rune-t. Még mielőtt elindulnánk a harmadik szoborhoz, kutassuk át a kihalt várost, mivel sok dobozt kinyithatunk. Ráadásul felvehetünk még egy különleges kulcsot a Duplicator Key-t, amivel varázsajtókat nyithatunk ki! Ezek után egy érdekes bejátszást nézhetünk meg az éledező Mother-ről és megtudhatjuk, hogy a démonok 1000 éve jöttek ide, miután a saját világuk elpusztult. Menjünk a Cage Tower-től délkeletre található új elf piramisba és teleportáljunk. Induljunk nyugatra a Timney nevű kikötővárosba. Először is robbantsuk fel a faládákat. Az egyikben egy embert találunk, akivel beszéljünk. Miután Jack megtanulta az új támadását menjünk a kocsmába, és beszéljünk a kapitánnyal, Bartholomew-val. ő elmondja, hogy menjünk nyugatra a sivatagba. Még mielőtt elindulnánk vegyük fel a Duplicator kulcsot (a kocsma mögött kell haladni). Egyébként itt most tényleg jó, ha felszereljük az Escape varázslatot. Ja, és védjük be karaktereinket altatás és Silence támadások ellen, valamint adjuk oda Ceciliának a felébresztő varázslatot! Induljunk el nyugatra a sivatagba, ha a kamera ránk közelít, jó helyen járunk. Ha megtaláltuk a Maze of Death-ot lépjünk be. Itt kockákat kell tologatni. A jobb oldalon és ezen belül lefelé sok dobozt találunk, melyekben tulajdonságnövelő almák vannak. Középen állásmentő hely található. A bal oldalra menjünk tovább, ezen belül is fel. A feladat az, hogy megtaláljunk öt szobrot, és a helyükre toljuk őket – az első erre van. Menjünk vissza a kiindulási pontra, de most balra és le legyen az irány. Jó alaposan kutassuk át a helyet, vegyük fel a dobozokat, kapcsoljuk át a kapcsolókat és keressük meg a maradék négy szobrot. Nem lesz nehéz feladat, csak jegyezzük meg, hogy merre jártunk és merre nem. Ha megvan megnyílik az út ott, ahol szürke színű szobrot látunk, menjünk tehát arra és vegyük fel a Crystal Bud-ot. Most 3 percünk van arra, hogy kijussunk (ide kell az Escape). Menjünk az állásmentő hely helyére (tehát középre és robbantsuk be a falat). Fussunk felfelé, amíg el nem érünk egy főellenséghez. Ha Cecilia be van védve altatás ellen, plusz nála van a felébresztő varázslat, nem lehet gondunk. A szörny legyőzése után megkapjuk a Death Rune-t, azaz a Halál rúnát. Menjünk vissza Timneybe és beszéljünk a kaptánnyal, adjuk el neki a Chrystal Bud-ot 5000 Gella-ért. A kis közjáték után másnap az esküvőn ezeket a válaszokat adjuk: 2, 1, 2, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 1. A dolog után Zed jelenik meg, és vele kell megküzdeni. Miután legyőztük a Guardian szobrot sajnos már nem lehet megmenteni, viszont miénk lesz a Thunder Rune. Másnap beszéljünk a kapitánnyal, aki megajándékoz egy csomó cuccal közöttük, a Wanda nevű tárggyal. Ezt Ceciliával tudjuk használni, és segítségével beszélni tudunk az álatokkal. Hagyjuk el a várost és tanúi lehetünk a Mother ébredésének.

SWEET CANDY

Ezek után induljunk el délre az elf piramisba. Nyissuk ki az ajtókat a Duplicator kulccsal és teleportáljunk. Menjünk vissza Milamába. Itt van egy kutya az ajtó előtt, ezzel beszéljünk a Wanda segítségével. Miután arrébb fáradt felvehetjük a Radar-t, amit Rudy-val használhatunk. (Ha használjuk és egy kis pityegő hangot hallunk, az azt jelenti, hogy van még kinyitatlan doboz a helyszínen, valamint a városokban. Sőt még külön zöld ponttal is jelöli nekünk, így ezzel sokkal könnyebb lesz tárgyakat találni, például a városokban a hordókban egy csomó minden van). Hagyjuk el a várost és forduljunk kelet felé a hegyekhez, egy Sand River nevű helyet keresve. Beszéljünk a majommal, aki ezután megmutatja a helyes utat. Kutassuk át a barlangokat, vegyük fel a dobozokat, és találjunk ki a helyről. Ha az állásmentő hely után belemegyünk a homokba, akkor gyújtsuk be a fáklyákat és Jackkel egy új varázslatot tanulhatunk. Amúgy jól nézzünk körül, mert az egyik helyen a falat is be lehet robbantani (ott, ahol le kell ugrani). Miután kiértünk vegyük keletre az irányt és keressük meg a Ship Graveyard nevű várost. Itt keressük meg Dan-t és beszéljünk vele. Meg kell találnunk a feleségét, aki Pleasing Garden nevű helyen tűnt el. Ez a falutól dél-nyugatra található a sivatagban. Ugyanúgy kell megkeresni, mint amikor a Maze of Death-ot kerestük, tehát ha a kamera közelít, akkor jó helyen járunk. Ha megvan álljunk bele a teleportba, ami egy égi kertbe visz minket. Itt menjünk be a jobb oldalon, majd a balon. Szálljunk bele a teleportba, majd nézzük meg az ablakokat, mivel az egyikbe belehet menni. Innen kutassuk át a folyosókat és vegyük fel a dobozokból a cuccokat. Az egyik folyosón egy kapcsoló is van, ezt kapcsoljuk át, így még több doboz válik elérhetővé, valamint némi kis teleportálgatás után tovább mehetünk. Egy homokkal teli szobát kell megtalálnunk, ahol egy óriás "sáska" úszkál a homokban. Rakjunk le néhány bombát és csaljuk elő. Miután megöltük (nem túl nehéz) vegyük fel a fejét és dobjuk rá a kristályra. Menjünk be lent a kinyílt ajtón és vegyük fel a kötelet (Jack tudja használni), és segítségével áthúzhatjuk magunkat bizonyos helyeken (barna oszlopokra kell rálőni, és Jack automatán áthúzza magát). Ezt rögtön hasznosíthatjuk is a kert északi részében. Miután átmentünk három teleport áll előttünk. Először menjünk bele a jobba, aztán a balba, végül a középsőbe. Vizsgáljuk meg a fényt és megkapjuk a Flash Rune-t. Menjünk vissza a teleportba, és végre felvehetjük azt, amiért jöttünk, a Bracelet-et. Újabb teleportálás után ugorjunk le és menjünk vissza a faluba Danhez, akivel beszélgessünk el. Hallgassuk ki a falubelieket és menjünk a tengerpartra, majd a kikötőbe, ahova éppen a Sweet Candy futott be. Itt van Bartholomew kapitány is, aki újra a segítségünket kéri mivel egy szellemhajót kell felderíteni. Érkezés után kezdjük el átkutatni a hajót. Itt főleg Jack-et kell majd használni. Gyújtsuk be a fáklyákat, és használjuk a kötelet (és Hanpan-t a dobozokhoz). Keressük meg a naplót és olvasunk bele. Egy titkos kapcsolóról beszél valamelyik ágy mögött, ezt keressük meg (az ágy a folyosó jobb oldalán lévő szobában van – először beszéljünk a csontvázzal, majd öljük meg) és kapcsoljuk át. Miután végigmentünk a szobákon sok kék dobozhoz jutunk, melyeket még nem tudunk kinyitni (később lehet). Kutassuk át a jobb oldali szobát, majd menjünk a bal oldaliba. Mentsünk állást és küzdjünk meg a halott kapitány szellemével. Miután legyőztük hagyjuk el a hajót. Menjünk a tengerpartra. Nocsak, itt vannak azok a kék dobozok, amiket nem tudtunk kinyitni! Miután kirámoltuk őket és a városban is végeztünk, menjünk ki a világtérképre és szálljunk bele a Sweet Candy-be, amit a kapitány a rendelkezésünkre bocsát, hálából amiért kétszer is segítettünk neki.

TITKOK

Itt most tegyünk egy kis kitérőt, mivel a hajó segítségével olyan helyekre is eljuthatunk, ahova eddig nem. Például felvehetjük azokat az üvegeket, amik a vízben vannak. Három van belőlük: egy Adlehyde mellett, egy Saint Centour közelében, és van egy harmadik is, de erről később. Ezen kívül most már birtokunkban vannak olyan felszerelések, melyek segítségével értékes dolgokat vehetünk fel az eddig bejárt városokban és helyeken. Négy ilyen hely van, ahova érdemes visszamenni. Az első Timneytől keletre, az elf piramisokban, ahol Jack kötelét vehetjük igénybe. A második Sent Centour-tól dél-keletre, az elf piramisban, itt szintén a kötelet kell használni. A harmadik Adlehyde-ban van a kastélyban, ott, ahol egy zárt ajtó van, ezt egy Duplicator kulccsal kell kinyitni (kell, hogy legyen egy). Itt még van egy másik titok is – ha a varázslóbolt közelében álló emberrel beszélünk, és adunk neki egy Secret Sign-t, akkor megtanít Jack-nek egy újabb támadást. Még mindig Adlehyde-nál maradva: van egy ház, abban egy fiú, aki a város felépítéséért kér pénzt, ezt adjuk meg neki. Többször vissza kell majd ide térni, és mindannyiszor pénzt adni neki (egyre többet fog kérni). Végül a negyedik Lolithia sírhelye, ide szintén Jack kötele szükséges. Érdemes átvizsgálni a bejárt városokat Rudy radarjával, hátha találunk értékes tárgyakat.

CRADLE AZ ÓRIÁS

Térjünk vissza a végigjátszáshoz. Ship Graveyrad-tól délre kell menni (egy kicsit hajókázni kell, hogy megkerüljük a hegyeket) – és egy Rosetta nevű várost keressünk (pont délre van SG-hez képest – keleten kell partra szállni, és úgy gyalogolni dél-nyugat felé). Itt van egy a várostól külön álló ház egy virággal. Vizsgáljuk meg a virágot, mire előjön egy elf lány, Mariel. Mint kiderül, ő az egyetlen elf a világon, ugyanis a többiek a háború után eltűntek. Mariel meg szeretné gyógyítani a város polgármesterét, ezért a segítségünket kéri egy növény felkutatásához (a városban lakók szerint Mariel tehet arról, hogy beteg – persze ez nem igaz). A növény a várostól délre található a Mound erdőben.(Forest Mound). Menjünk vissza Rosettába, és adjuk oda a gyógyszert

a polgármesternek. Menjünk a város bejáratához, ahol egy régi ismerőssel futunk össze Jane személyében (emlékeztek, ő mentett ki – persze pénzért – Cage Towerből). Beszéljünk vele és fogadjuk el az ajánlatát. Egy Volcannon Trap nevű helyet keres, ahol értékes kincsek találhatók. Ez a hely Ship Graveyard-tól észak-nyugatra található, egy kis szigeten. Miután megtaláltuk és Jane segít bejutni, kutassuk át a helyet, és vegyük fel a rakétavetőt (persze a dobozokról most se feledkezzünk meg). Használjuk Jack kötelét az oszlopokat (és persze Hanpant). Arra kell vigyázni, nehogy lávába lépjünk, ezért tologassuk az oszlopokat. A két ajtónál a jobboldalit válasszuk. Itt kétfelé oszlik a csapat, válasszuk tehát az eddig hanyagolt baloldali ajtót. Itt a végén vizsgáljuk meg a falat. Hamarosan Zed jön elő – akivel az esküvőn találkoztunk – és újra megkell vele küzdeni. Miután legyőztük bent mentsünk állást mert most megint egy régi ismerőssel kell megküzdeni méghozzá Belselk-kel. Aki egy kicsit megerősödik, ám szerencsére Jane elveszi az erejét (szétlövi a kristályokat amik az energiát adják). Nagyon nem lesz nehéz legyőzni csak gyógyítsuk magunkat. Ezek után miénk lesz a Red Malice és némi közjáték után Rosettába kerülünk. Innen a hajóval keletre kell elhajózni. Meg kell találni egy Tripillar nevű helyet. Ez egy torony és a tengerben található. Miután megvan (egyébként tőle északra van egy üveg benne egy Crest Graph) és elolvastuk a táblát a csapat háromfelé oszlik, itt a következőt tegyük. Jack-et vigyük balra, Ceciliát középre és Rudy-t jobbra. Minden kapcsolót kapcsoljunk át, hogy kinyíljanak az ajtók. Jack-kel meg lehet szerezni egy támadást ha beszélünk a szoborral és háromszor megküzdünk vele (és persze győzünk is). Mindenkivel álljunk a szobrok elé. Ha megvan kinyílik a bejárati ajtó középen. Próbáljuk kinyitni a ládát mire egy szörny támad ránk. Ezt csináljuk ki, sokszor és sok öngyógyítást használjunk. Ha legyőztük megkapjuk a Blue Virtue-t. Most menjünk vissza Ship Graveyard-hoz és egy kicsit tápoljuk fel magunkat. Ezután forduljunk hajónkkal észak-kelet felé és keresünk egy barlangot melynek Giant's Cradle a neve. Menjünk ide be és rakjuk a Blue Virtue-t balra a Red Malice-t jobbra, mire kinyílik az ajtó. Balra egy állásmentő hely van jobbra pedig a tovább vezető út. Álljunk úgy, hogy áthúzzuk magunkat a túloldalra, majd cselezzük ki a csapdákat. Toljuk a kockákat a gombokra és haladjunk tovább, persze a csapdákra most is vigyázzunk. Dobjuk a ládákat a kristályokra ekkor tovább mehetünk. Végül is megtaláljuk az óriást Cradle-t amit vizsgáljunk meg. Ezután menjünk vissza Adlehyde-ba és beszéljünk Emmával. Hamarosan Cradle felébred és használhatjuk őt is azaz mehetünk vele a világtérképen.

ANTARKTISZON

Induljunk el kelet, dél-keleti irányba (a nagyon sekély vízen, ott, ahol már a Sweet Candy sem tud átmenni, ott tudunk vele átkelni a vízen), és keressük meg Court Seim nevű falut. Beszéljünk Nicholi Maxwell-lel, Rudy nagyapjának barátjával, egyben Jane apjával. Most megnézhetjük Rudy múltját. Ezek után kapunk egy kulcsot és az utasítást, hogy menjünk dél-keletre egy toronyba, melynek Epitaph Sea a neve, ám még mielőtt elindulnánk, tuningoljuk fel Rudy rakétavetőjét annyira, amennyire csak. Itt bal oldalon a futószalag miatt nem lehet továbbmenni, ezért válasszuk a jobb oldalt. A gépbe rakjuk bele a kulcsot, és menjünk tovább, egészen a futószalagig. Itt ki robbantva a falat lehet továbbmenni. A következő szobában a középen lévő kapcsolót átkapcsolva kinyílik egy ajtó, és már mehetünk is tovább. Beszéljünk a farkassal (Cecilia) és kövessük pontosan arra, amerre megy! Miután megállt, beszéljünk vele. A következő szobában van a falon egy lyuk. Itt beküldhetjük Hanpan-t, hogy kapcsolja át a kapcsolót. Bent vegyük fel a Metal Bird könyvet, majd kapcsoljuk át a kapcsolót. Menjünk a géphez és kódnak írjuk be – Metal Bird (a kis és nagybetűkre figyeljünk oda). A következő helyen van egy szoba, ahol egy ajtó lapul, amit csak Duplicator kulccsal nyithatunk ki – ha követtétek a leírást mindenképpen kell egynek lennie. Menjünk a következő szobába és vegyük fel a görkorcsolyát Rudy-nak. Ezzel az eszközzel visszafelé is közlekedhetünk a futószalagokon. Menjünk vissza az állásmentő helyhez, ahol immár lefelé is elmehetünk. Másszunk fel a létrán a toronyba. A következő helyen a kulcsunkat használva indítsuk be a három gépet, hogy Jack megtanuljon egy új támadást. Menjünk be az ajtón fel a toronyba, ahol megismerjük és megküzdünk Boomerang-gal és Luceid-del. őket bízta meg a Mother, hogy elintézzenek minket. Nagyon sokat gyógyítsunk és használjuk a legerősebb támadásainkat. Ha több tapasztalati pontot akarunk, akkor Luceid-et is támadhatjuk, ha viszont biztosra megyünk, inkább csak Boomerang-ot (ha őt elintézzük, Luceid-dal már nem kell törődni). Menjünk vissza a torony bejáratához, és most válasszuk a bal oldalt. Használjuk a görkorcsolyát és vegyük fel a dobozok tartalmát (Duplicator, Talisman). Menjünk vissza Court Seim-be, és beszéljünk Jane apjával, majd Jane-nel, ezután térjünk aludni. A kis közjátékok után induljunk el délre az erdőbe egy Sacred Shrine nevű helyre. Kutassuk át a helyet. Az egyik szobában egy kutyát kell találnunk, akit ha megszólítunk, átváltozik és megtámad minket. Öljük meg (legjobb ellene Cecilia Valkyrie varázslata). Ha legyőztük folytassuk a keresgélést. Van itt egy Duplicatoros ajtó is, ezt nyissuk ki és tanuljuk meg Jack-kel az újabb támadást. Van még egy Duplicatoros ajtó, ezt később lehet kinyitni. Keressük meg azt a gyereket, aki elmondása szerint fél a patkányoktól. Küldjük oda neki Hanpan-t és beszéljünk a nővérrel. Hanpan válaszai a következők legyenek: 1, 2, 2, 1, 1. Ezután menjünk az őrhöz – aki az egyik ajtó előtt áll – és öljük meg. Menjünk be az ajtón és küzdjünk meg Alhazad-dal. Nem lesz nehéz feladat elintézni. Ezek után a városban beszéljünk Jane apjával. A Rune Drive-ot beszerelik a Gólemünkbe, így már meg tudjuk törni északon az energiapajzsot a démonok központjában. Menjünk be ide és lássunk neki a terület felderítésének. Az áramos csapdákat hatástalanítsuk (robbantsuk fel az oszlopokat). Menjünk jobbra, ott van egy oszlop. Vizsgáljuk át a szobákat, mert értékes cuccok lapulnak bennük. A zárt ajtónál menjünk jobbra majd vissza. Ekkor megjelenik egy fura figura és kinyitja az ajtót. Mielőtt újra bemennénk a kinyílt ajtón, a jobb oldalon vegyük fel Rudy új fegyverét. Másszunk fel az emeleten és végre vegyük fel a Tear Drop-ot. Nagyon ne örüljünk, mivel nemsokára kegyetlen harc veszi kezdetét. Menjünk vissza abba a szobába ahova eddig az áram miatt nem lehetett bemenni, most már szabad az út. Vigyázzunk, ha fénybe lépünk azonnal megtámadnak, plusz visszakerülünk a szoba bejáratához. A jobb oldal felé van a kijárat. Ha jól csináltuk Lolithiához kerülünk, akivel meg kell küzdenünk. Ha a rakétavető jól fel van tuningolva, és van elég öngyógyításunk, nem lesz gondunk. Ezután a Mother-höz kerülünk, akivel szintén meg kell küzdeni. Nem lesz túl nehéz, ha gyógyítunk és rakétázunk. A kis közjáték után Adlehyde-ba kerülünk, ahol megszületnek a tervek a démonok elpusztítására. Adlehyde-tól délre, Rosettától keletre van egy örvény, amit hatástalanítani kellene, mivel elállja az utat az új tenger elől. Mielőtt ide mennénk, menjünk Rosettába és beszéljünk a felgyógyult polgármesterrel. Induljunk az örvényhez és vizsgáljuk meg. Ezután egy ismeretlen helyre teleportálunk, egészen pontosan Lucadia sírhelyébe. Válasszuk először a bal oldalt. A köveknél a legfelsőt toljuk el balra, az alatta lévőt szintén balra, majd az alatta lévőt jobbra, így tovább mehetünk. Ha nem a mentő helyet választjuk, hanem a másik irányt, értékes tárgyakat szerezhetünk, csak toljuk a kockákat a helyükre. Mindenképpen jöjjünk ide, és szedjük fel őket, mivel Ceciliának egy Tool-t is szerezhetünk, amivel elolthatjuk a tüzeket. Az állásmentő hely után oltsuk el a tüzet és kapcsoljuk át a kapcsolót. Középen van egy Duplicator kulcs, ha akarjuk vegyük fel. Menjünk fel és beszéljünk Lucadiával. Ezután Lady Harken támad ránk. Nem lesz nehéz elintézni. Jack tanul egy új támadást, plusz kapunk egy Rúnát is a Triton Rune-t. Menjünk vissza a bejárathoz és teleportáljunk ki. Végre szabad az út az új tenger felé.

TITKOK

Itt szintén vannak üvegek. Rosettától nyugatra, Baskar-tól keletre, Sacred Shrine-től nyugatra, végül dél-keletre Milamától. Ezen kívül délre Milmamától van egy varázslóbolt, ahol új és sokkal hatékonyabb varázslatokat tehetünk fel Ceciliának (a régi varázslatok közül számoljunk fel néhányat). Mindenképpen helyezzük fel a teleport varázslatot, amivel a már bejárt városokba teleportálhatunk, ráadásul ilyenkor a hajónkat is visszük magunkkal (a közeli tengerparton lesz mindig), azaz a teleportálás után nem tévedhetünk el. Ezután menjünk Court Seimtől délre fekvő sziget tengerpartára, majd induljunk nyugatra a Forgotten Ruins-hoz (nem látható a térképen). Vegyük fel, ami itt van (az Ocarina, ezzel hívhatjuk a világtérképen a Gólemünket). Ezek után újabb lehetőségek állnak előttünk, ugyanis felvehetünk egy csomó varázsrúnát. Az első (Havens Rune) a Desert Island-on található észak-keletre Court Seim-től. A második a Photosphere-ban van (ahol megküzdöttünk a Mother-rel) itt van a Star Rune. A harmadik (Ice Rune) a térkép észak-keleti sarkában van egy Snow Ravine nevű helyen. Van még egy negyedik hely, az Ancient Arena az Outher tenger déli részén egy kis szigeten, ide mindenképpen érdemes ellátogatni, mert értékes tárgyakat találhatunk. Ezen kívül beléphetünk egy versenybe is, itt mindenkit el kell vernünk. Nagyon erősnek kell lennünk, hogy mindenkit legyőzzünk (a legjobb, ha később jövünk ide bunyózni). Egyébként erre is van egy olyan varázslóbolt, ahol extrább mágiákat rakhatunk használatba.

AZ INVÁZIÓ

Miután végeztünk a felderítéssel menjünk Court Seim-től délre, ahol egy barlang található (Wandering Isle). Lépjünk be ide és induljunk felfelé. Itt használjuk Jack kötelét a továbbjutáshoz, valamint Hanpant a dobozokhoz. Miután kiértünk hívjuk elő a Föld Gólemet (Ocarina) és másszunk át a túloldalra a Dead Sanctuary nevű helyre. A szobrokat tologatva kinyílnak az ajtók, ezt használjuk ki. Ha jól csináltuk és jó irányba mentünk (nem lehet eltévedni), akkor tüzekhez jutunk, melyeket oltsunk el. Középen menjünk be az ajtóknál. A színes oszlopoknál a következőket tegyük. A pirosat balra toljuk, az aranyszínűt középre, a kéket jobbra, végül a zöldet egyszerűen csak robbantsuk fel. Az állásmentő hely után az ajtót a Tear Drop-pal nyithatjuk ki. Újra Boomerang és Luceid-del kell megküzdeni. Miután legyőztük őket vegyük fel a három szobrot. Ezután menjünk be fent a szobába és Jack-kel küzdjünk meg az újabb szoborral – ha győzünk miénk az újabb támadás. Hagyjuk el a helyet és teleportáljunk Milamába, majd tápoljuk fel magunkat. Ha megvan szálljunk tengerre és induljunk észak-nyugatra a démonok laboratóriumába (Demon's Lab), egy kis szigeten van. Robbantsuk fel az oszlopokat, akkor tovább mehetünk. Menjünk le a lifttel, majd másszunk le az első létrán és vegyük fel Rudy-nak a Bazookát. Kutassuk át a szobákat, mivel értékes dolgok vannak bennük. A kódos ajtó mellett nyissuk ki a többi ajtót is, és olvassuk el a képernyőn lévő szövegeket (előtte meg kell ölni néhány szörnyet). Nyissuk ki a kódos ajtót, a kód: Demon Gate (a kis és nagy betűkre vigyázzunk). Bent egy újabb küzdelem vár ránk Lady Harken-nel. A győzelem után teleportáljunk ki. Zeikfreid elkap minket és elteleportál egy másik dimenzióba. Ezután a kapu generátorban (Gate Generator) kell küzdeni. Induljunk előre és vegyük fel a doboz tartalmát. Ha kimegyünk előjön régi "barátunk" Zed, aki eltünteti a padlót. Szerencsére Jack kötelét használva átjuthatunk a túloldalra (lőjünk bele Zed-be). Ezután kezdjük el követni. Az elektromos padlón a görkorcsolyával mehetünk át. Kövessük tovább Zed-et. Nyomjuk meg azt a kapcsolót, amit Zed és menjünk be az ajtón. A kapcsolókkal nyissuk ki az összes ajtót, majd zárjuk be a harmadikat. Most már átkapcsolhatjuk az utolsó kapcsolót is. Bent Diablo-val a gólemmel kell megküzdeni. Miután elintéztük menjünk tovább. Az ajtónál akármilyen kódot megadhatunk, mindegyiknél kinyílik. Bent Zeikfried-del kell megküzdeni. Miután győztünk felgyorsulnak az események. Zeik túltölti a reaktort, ezért az felrobban. Rudy levágja a saját karját, hogy megvédje a többieket. Mint kiderül, Rudy tulajdonképpen egy gép, azaz egy robot. Zeikfreid a dimenzió kapun vissza jut a Photospher-be, ott kiderül, hogy Mother életben van és megeszi Zeikfreid-et.

AZ ELFEK VILÁGA

Miután visszakaptuk az irányítást Rosettába kell mennünk az elf lányhoz Mariel-hez, aki meggyógyíthatja Rudy-t. Ő elmondja, hogy menjünk délre a Mound erdőbe. Itt, mint kiderül, Rudy-t csak a múltban, 1000 évvel ezelőtt lehet meggyógyítani (akkor volt olyan fejlett a technika, hogy ezt meg lehessen tenni), vagy Elfek dimenziójában. Az elfek ugyanis 1000 évvel ezelőtt átléptek egy másik dimenzióba. A lényeg az, hogy Mariel segítségével átjutunk az elf világba. A falu észak-keleti részében van egy ház, ha itt beszélünk az egyik emberrel ad egy kulcsot. Vizsgáljuk át a város többi részét is, mert a hordókban értékes cuccok vannak. Ha végeztünk, induljunk dél-nyugatra az erdei börtönbe (Forest Prison). Az erdőben mindig úgy menjünk, hogy ne egy irányba, hanem mindig máshová (pl. balra aztán le, aztán megint balra, megint le stb.). Nyissuk ki a dobozt a Spirit kulccsal és kövessük a fényt. Vegyük fel a Life Rune-t. Induljunk lefelé ki az erdőből. Kint menjünk keletre Vassim laboratóriumába (Vassim' s Lab). Vassim elmondja, hogy Rudy gyógyulásához kell egy De Le Metallica nevű könyv. Teleportáljunk a Mound erdőbe és ott vissza Filgaia-ba. Teleportáljunk vissza Curan Abbey-ba. Itt keressük meg a falon a kis kék kapcsolót és használjuk a Tear Drop-ot. A titkos könyvtárba kerülünk, ahol a játék elején jártunk. Menjünk a végébe, és a bal oldalon olvassuk el a De Le Metallica nevű könyvespolcot. Egy titkos helyre kerülünk. Induljunk lefelé. A zárt ajtónál menjünk balra és tegyünk meg két kört, ekkor kinyílik az ajtó. Vegyük fel a nyolc könyvet, hogy Jack-kel egy új támadást tanuljunk. Az állásmentő hely után lent nyissuk ki a harmadik és a negyedik ládát, így kinyílik fent a tábla mellett az ajtó. Az elágazásnál, ahol két ajtó van a következő a sorrend: bal, jobb, jobb, bal, jobb. Ezután menjünk végig a folyosón és ismerkedjünk meg Duras Drum-mal, aki nekünk adja a Hades Rune-t. Szereljük fel Ceciliának a Saint nevű varázslatot. Menjünk vissza az elfek világába és beszéljünk Vassim-mal, majd Rudy-val. Most beléphetünk Rudy álmába, amikor még gyerek volt. Itt megismerjük Elizabeth-et, aki egy szörny, és mellékesen megeszi az álmokat és vele az embereket is. Ő most fogva tartja Rudy-t, ezért meg kell vele küzdeni. Használjuk ellen a Saint támadást, és Lucadia Guardiant, meg persze sok gyógyítást. Miután legyőztük beszéljünk Vassim-mal, aki Rudy-nak ad egy Force támadást. Mielőtt elhagynánk Vassim házát, kutassuk át a bal felső sarkot, mivel itt van egy láda, amit fel kell robbantani. Vegyük fel, ami itt van (Secret Tool) és menjünk vissza Filgaia-ba. Végül is Adlehyde-ban kötünk ki, ahol Emma végre elkészült a repülővel, így végre szabadon közlekedhetünk a térképen, csak a hegyeken nem repülhetünk át egyelőre.

TITKOK

Menjünk a Memory Temple-be, váltsunk Jack-re, és kódnak írjuk be Emiko. Ha átvizsgáltuk a terepet repüljünk Curan Abbey-től északra a Haven Corridor nevű helyet keresve. Itt kezdjünk el felfelé mászni. Szükség lesz három Duplicator kulcsra, hogy beléphessünk, valamint a Tear Drop-ra. Érdemes ide ellátogatni, mivel Ceciliának új Force támadást szerezhetünk. Kezdés után a nyugati ajtót keleten nyithatjuk ki, itt van az egyik köcsögnél egy kapcsoló, ezt nyomjuk meg. Bent lesznek teleport csapdák, itt nincs mit tenni, ki kell tapasztalni, hogy hol vannak (szerintem mindig menjünk a széleken, és a dobozokat Hanpan-nal nyissuk ki, és kerüljük meg az oszlopokat). Fent egy állásmentő hely van. A futószalagokat használva kapjuk el a kristályokat. A tetőn a fa mellett használjuk a Tear Drop-ot, mire Dhee jelenik meg, és nekünk adja Cecilia új Force támadását.

PROTOWING

Ha végeztünk, repüljünk Court Seim-től nyugatra a Gemini's Corpse nevű helyre. Itt a közelben az egyik boltban árulnak Potion Berry-t. Ha sok pénzünk van, látogassunk ide és vegyünk néhányat. Rögtön kezdésnél menjünk fel és robbantsuk be a falat. Nyissuk ki a ládát, erre Jack új támadást fog tanulni. Figyeljük a falakat, mert ki lehet őket robbantani. Keressük meg a gyémántokat és rakjuk azokba a szobrokba, ahol nincsenek. Szedjük fel Rudy új fegyverét, majd menjünk tovább (ide is kell egy kristály, de ha alaposan vizsgálódtunk meg lesz, egyébként ezt a kristályt miután felvettük, a fegyvert vegyük ki a szoborból). Használjuk Hanpan-t a dobozhoz. Itt van egy berobbantható bejárat is, ezt használjuk ki, ugyanis erre van a továbbvezető út. Ám előtte kell még a szoborba egy kristály. Ezt tegyük be majd miután bent felvettük cuccot, vegyük is ki. Menjünk tovább, rakjuk a helyére az egyik kristályt. Menjünk tovább a kinyílt ajtón és mentsünk állást. Rakjuk a két kristályt a helyére és menjünk tovább. Érkezés után vegyük fel a P. Tool-t, amivel magasan lévő dobozokat verhetünk le (pl. következő szoba), vagy lökhetünk arrébb. Itt be is lehet robbantani a falat. Középen üssük át az oszlopot, majd Jack kötelével menjünk át a túloldalra. Egy robot sárkány jön elő, akivel meg kell küzdeni. Használjuk ellene a Saint varázslatot, valamint Rudy rakétavetőjét. Menjünk bele a teleportba, majd vissza Adlehyde-ba Emmához. Itt tudunk egy elég érdekes dolgot tenni. Először is menjünk az Item boltba, és a könyvespolcon használjuk a Black Pass-t, amit ha minden igaz, már felvettünk az előbb. Itt megnyílik az út, és extra cuccokat vehetünk magunknak. Ne felejtsük el pénzzel ellátni a kölyköt a házban. Ezután menjünk a kastélyba Emmához. A Sweet Candy elsüllyed, így úgy tűnik, a Protowing fejlesztése elmarad. Ezután menjünk Ship Graveyard-ba, pontosabban a tengerpartra. Nocsak, a tenger partra vetette a másik kiegészítőt, így már befejeződhet a repülő fejlesztése. Menjünk vissza Adlehyde-ba és beszéljünk Emmával. Emma befejezi a Protowing-et, így már átrepülhetünk a hegyeken is. Repüljünk Court Seim-től délre egy Pandemonium nevű helyet keresve. Ez egy kis szigeten található hegyekkel körülfogva, ám még mielőtt iderepülnénk, szereljük fel magunkat a Randomizer és Hi-Saint varázslattal. Lássunk neki a szokásos felderítésnek. Itt a színes kapcsolókat átkapcsolva ajtók fognak megnyílni, illetve becsukódni. Az állásmentő helynél jobbra van egy zárt ajtó, amit ki kell nyitni. Menjünk fel, mire Lady Harken jelenik meg, aki átváltozik Elminává (tudjátok, ő szerepelt a legelején). Megjelenik Alhazad, és ránk szabadít egy főellenséget. Ha nálunk van a Randomizer, gyerekjáték lesz elintézni. Győzelem után szétválasztanak és börtönbe zárnak minket. Kezdjük Jack-kel. Beszéljünk Hanpan-nel, most egy tök jó dolog jön, ugyanis átvehetjük Hanpan irányítását. Vele átmehetünk a kis lyukakon, a falakon. Egy falon lévő nagy kapcsolót kell megtalálni és átkapcsolni. Nem lesz nehéz. Miután megvan, menjünk tovább Jack-kel és keressük meg a narancsszínű ajtót. Váltsunk Ceciliára és kapcsoljuk át a kapcsolót, Cecilia ugyan beragad, de Jack-kel mehetünk tovább. Kapcsoljuk át a kapcsolót és menjünk a zárt ajtóhoz. Váltsunk Rudy-ra és menjünk a zárt kék ajtóig. Most Cecilia jön, akivel kapcsoljuk vissza a kapcsolót és menjünk a piros ajtóhoz. Rudy-val menjünk el, ameddig csak tudunk, és váltsunk Jack-re. Vele át tudjuk kapcsolni a kapcsolót, és így szabad az út Cecilia előtt. Még mielőtt váltanánk, menjünk Jack-kel legelőre és álljunk a kék kapcsolóra. Ceciliával menjünk tovább, és kapcsolóval tüntessük el Rudy elől az akadályt. Vele is keressük meg a kék kapcsolót, és szintén álljunk rá. Menjünk tovább Rudy-val. Ha vele át akarunk menni az egyik ajtón, egy démon jelenik meg, aki meg akar támadni. Ha visszamegyünk a cellánkba békén hagy. Ne harcoljunk vele egyedül Rudy-val, inkább keressük meg az újabb kék kapcsolót. Ha visszamegyünk Jack cellája felé, egy berobbantható falat vehetünk észre, ezt semmisítsük meg és szedjük fel a dobozok tartalmát. Menjünk vissza abba a szobába, amibe az előbb a démon visszazavart. Most ne engedelmeskedjünk neki, inkább támadjuk meg. Erőltessük rajta a Hi-Saint varázslatot. Miután legyőztük álljunk a kapcsolóra és Hanpan-t küldjük a másikra. Az állásmentő hely után menjünk előre egészen Shazam-ig, aki megtámad minket. Ellene is a Hi-Saint válik be, valamint ha kockáztatunk, akkor a Randomizer. Miután elintéztük menjünk tovább a fekete Tear Drop-hoz. Jack-ről kiderül, amit már sejteni lehetett, hogy tulajdonképpen ő Garret, aki kijutott a kastélyból.

TITKOK

Jack Adlehyde-ban ébred. Ha adtunk pénzt a gyereknek a felújításra, Adlehyde most már egyre szebb és nagyobb lett. Beszéljünk Tom-mal. Ő elmondja, hogy helyre akarja állítani a városban a Guardian szobrot, ám ehhez szüksége van a Secret Tool-ra, amit az Elfeknél vettünk fel. Adjuk neki oda, majd menjünk a szoborhoz és vizsgáljuk meg. Megkapjuk a Castle Rune-t. Menjünk a gyerekhez és fizessünk neki 30 ezer Gellát. Ezután hagyjuk el a várost, majd azonnal menjünk is vissza. Keressük meg a város észak-keleti sarkában lévő házat, és beszéljünk Drake-kel, aki helyreállította a Sweet Candyt. Így újra tudunk hajókázni. Menjünk újra a gyerekhez és adjunk neki 50 ezer Gellát. Szálljunk tengerre és hajózzunk Ship Graveyard-tól észak-keletre. Itt van kör alakban egy kevés mély víz. Álljunk meg középen, egy kis idő múlva megjelenik a Leviathan szörny, aki szétzúzta a Sweet Candyt. Elég kemény csata lesz megölni, úgy, hogy jobb, ha felkészülünk. Ha megöltük, ajándékba kapjuk a Pret-a-prote nevű ruhát, ami JELENTŐS mértékben növeli Cecilia tulajdonságait, úgy, hogy érdemes megszerezni. Van itt egy trükk, amit ugyan nem sikerült kipróbálnom, de azért hátha működik: szóval a világ észak-nyugati, dél-keleti részén van egy sivatag. Ha megállunk a sivatag közepén, egy szörny támad ránk, akit ha legyőzünk egy tárgyat kapunk ajándékba. Most repüljünk a Gólemünk rejtekhelyére, tehát ahhoz a barlanghoz, ahol magtaláltuk. Ettől nyugatra egy kis völgyben van egy hely, ahova beléphetünk (Ancient Altar, nem jelöli semmi), itt felvehetjük a Sword Rune-t.

ÚJRA AZ ANTARKTISZON

Ha végeztünk a titkokkal, repüljünk az Antarktiszra, méghozzá a Photosphere-től észak-nyugatra az antarktiszi kastélyba (Artica Castle). Rögtön ürítsük ki a dobozokat, majd forduljunk jobbra. Menjünk lefelé és szabadítsuk meg a dobozokat tartalmuktól. A következő szobában a Duplicator kulccsal kinyithatjuk az ajtót. Az udvaron vegyük fel Rudy új fegyverét (Wild Bunch Arm). Ha a jobb oldalon megyünk be, egy Duplicatoros ajtóhoz jutunk, ha középen, akkor mehetünk tovább. Kezdjünk el lefelé menni a lépcsőn. Az állásmentő hely után tartsuk az irányt egészen a liftig. Bent ott van Elmina, vagy inkább Lady Harken. Mindenesetre újra meg kell vele küzdeni, ám most csak Jack-kel egyedül. Megijedni nem kell, nem lesz túl nehéz. Győzelem után megkapjuk a Courage Rune-t. Menjünk először a bal oldalra és rámoljuk ki a dobozt. Ezután válasszuk a jobb oldalt, azaz a kijáratot. Ezután szemtanúi lehetünk a Ka Dingel torony újraszületésének.

TITKOK

Irány Adlehyde, ahol fizessük ki a gyereknek az utolsó összeget, 100 ezer Gellát. Ezután menjünk a kocsmába és beszéljünk az új emberrel (ha esetleg nem lenne, ott menjünk Baskar faluba, és beszéljünk a főnökkel, majd irány vissza Adlehyde). Ő nekünk adja a Dispellado-t. Teleportáljunk Baskar faluba, és induljunk észak-nyugatra, ahol a furcsa kőből lévő képződmény van. Itt használjuk a Dispellado-t (a köveken, mindegyikre rá van írva valami) a következő sorrendben: észak-nyugat, dél-nyugat, dél-kelet, észak-kelet, nyugat, dél, kelet, észak. Ekkor bemehetünk az Illúzió Templomába (Illusion Temple). Itt kiderül, hogy Elmina mégsem halt meg, életben van. Ráadásul még megkapjuk a Chrono Rune-t is. Teleportáljunk Milama faluba és menjünk a fogadóba, ahol megtaláljuk Elminát – beszéljünk vele. Teleportáljunk vissza Baskarba, és menjünk Zephyr-hez, azaz a piramis-szerű építményhez. Megkapjuk a Hope Rune-t. Mielőtt elhagynánk Baskart, beszéljünk a főnök kutyájával. Most menjünk Saint Centourba és beszéljünk a vak lánnyal a város dél-nyugati részében (az egyik házban van). Próbáljuk meg elhagyni a várost, ám ekkor Zed jelenik meg, akivel még meg kell küzdeni. Szerintem a játék végéről térjünk vissza ide, mert most még legyőzhetetlen. Ha legyőztük, megkapjuk a Doombringert. Jó alaposan kutassuk át a világot, rejtett Duplicator kulcsokat keresve. Miután végül legyőztük Boomerangot (lásd lentebb) ő is feltűnik az Ancient Arenába. Menjünk ide és üssük ki az üvegfalat a király mögött. Ezután 5 db. Duplicator kulcsra lesz szükség a tovább haladáshoz. Ha beértünk, meg kell küzdeni Boomeranggal, majd Angol Moa-val. Következő titkos helyet akkor érdemes megcsinálni, ha van gitárunk (a játék legvége). Menjünk Milmama közeli Elf piramisba és teleportáljunk. Tartsuk lenyomva a fel irányt és nyomkodjuk gyorsan az X-et, amikor az űrben az oszlophoz érünk. Egy titkos helyre kerülünk, ahol induljunk lefelé. A kapcsolóknál az első kettőt és a negyediket kapcsoljuk át. Szépen kutassuk át a helyet. A lámpákat ne gyújtsuk be. Kell majd egy Duplicator kulcs is. Használjuk a platformokat és végül a gitárt. Előjön egy főellenség, Reuragula. Ha legyőztük, megkapjuk a Sheriff Star-t.

MALDUKE

Kicsit tuningoljuk fel magunkat, vegyünk magunknak öngyógyításokat, fegyvereket és varázslatokat. Ha megvagyunk, irány az Ancient Arenától északra fekvő Ka Dingel tornya. Híjuk elő a Gólemünket, akkor bemehetünk. A bejáratnál Boomerang és Luceid vár ránk. Miután legyőztük őket, bemehetünk a toronyba. Ám még előtte menjünk ki és vegyük fel Boomerang bumerángját. Menjünk vissza és vizsgáljuk át az első szobát. Kezdjünk el felfelé menni. A két ajtónál először a bal oldalit válasszuk. Erre találnunk kell egy falat, amit ki lehet robbantani. Itt van egy kapcsoló, ezt kapcsoljuk át. Keressük meg a feljárót (az elágazásnál jobbra kell menni) és menjünk fel. Válasszuk a felső utat. Kapcsoljuk át a kapcsolót – egy szobor jelenik meg. Menjünk le az alsón. Egy piros ajtóhoz jutunk, amit ki kellene nyitni. Menjünk be a jobb oldali ajtón, és keressük meg a megjelenő szobrot, majd toljuk középre. A piros ajtó végre kinyílt, tehát továbbmehetünk. Következőben egy csomó ajtót kell kinyitni. A bal oldalon lökjük le a szobrot, aztán menjünk le és toljuk a sarokba. A kinyílt ajtón menjünk be és kapcsoljuk át az első két kapcsolót. Ugorjunk le és húzzuk meg a bal oldali kart. Kutassuk át a szobákat. Egy kristálygömbhöz kell érkeznünk, amit robbantsunk fel. A következőben tegyük ugyan ezt, csak gyorsan, mert bent ragadunk (ilyenkor használjuk az órát). Nyolc darab kapcsolóhoz jutunk, itt szépen sorban kapcsoljuk át mindegyiket egymás után. Az állásmentő hely után Alhazad jelenik meg, akivel meg kell küzdenünk, a gond az, hogy átváltozik. Miután kinyírtuk megnyithatjuk a dimenziókaput. Menjünk a jobb oldali ajtón be, majd be a csőbe. A végén szedjük fel Rudy-nak az Arch Smash Arm-ot. Most válasszuk a bal oldalt. Üssük át a túloldalra az oszlopot és használjuk a kötelet. Kapcsoljuk ki az energiát a kapcsolóval. Induljunk el a jobb oldalt. Kapcsoljuk át a kapcsolót, így kinyithatjuk az ajtókat. Vegyük fel a Gitár Tool-t. Menjünk vissza és lefelé. Másszunk be a csőbe, és kapcsolóval nyissuk ki az ajtót. Szedjük ki a dobozokat. Néhány kapcsolóhoz jutunk (egy állásmentő hellyel), melyeket ha átkapcsolunk, el fogunk teleportálni különböző helyekre. Itt három tárgyat kell összeszedni, hogy kinyíljon a központi ajtó. Menjünk a Statue Areába (21). Térképezzük fel a helyet és keressük meg a kék kristályokat, ezeket kapcsoljuk át, majd miután átnyomtuk az első kapcsolót, utána megint kapcsoljunk. Robbantsuk fel az akadályokat. A kapcsolókkal eltüntethetjük a szobrokat az útból. Néhány kapcsoló átkapcsolásával felvehetjük az Arms-ot (az egyik tárgy a három közül). Ha akarunk egy kis plusz küzdelmet (nagyon nehéz), akkor menjünk a kőoszlophoz (rajta egy írás), ott van egy láthatatlan lejáró. Itt továbbmehetünk (esetleg át kell nyomni a színes kristályt). Oltsuk el a tüzet és álljunk a helyére, majd gitározzunk. Lucifer gólem jelenik meg. Ha legyőztük, kapunk egy tárgyat. Most menjünk a Residental Areába (31). Itt az északi részben (a nagy oszlop mögött) találjuk a Wings-et (használjuk a Radart). A következő helyszín a Mine Area (41). Kezdjünk el kutakodni. Itt is van egy gólem (szintén tüzet oltani és gitározni kell, ha legyőzzük, kapunk Rudy-nak egy frankó ruhát). Itt robbantsuk ki a szemet. A feladat felvenni az Eye-t. Ám a ládákban vannak hamisak is! Menjünk a jobb oldalra és az első dobozból vegyük ki az Eye-t. Ha elmegyünk a szem előtt és az kéken világí,t akkor jót vettünk el. Ha rosszat hoztunk, rakjuk vissza a ládába, ugyanis csak egyet vehetünk fel. Ha megvan menjünk vissza a 11-es szekcióba és keressük meg a zárt ajtót. Rakjuk a helyére a tárgyakat és készüljünk a végső összecsapásokra. Ha esetleg nem csináltunk meg valamilyen titkos dolgot, akkor itt az ideje, mert már nem lesz rá lehetőség (a jobb oldalon majd ki lehet menni). Készüljünk, mert nagyon szemét lesz a játék. Rengeteget kell gyalogolni. Először a Bariel Golem-mel kell megküzdeni, ha beleállunk a fénybe. Utána Zeikfreid következik. Ha legyőztük, akkor jön Motherfried. Őket még viszonylag könnyű elintézni, csak használjuk a Mega Berry-t, és persze erős támadásokat. A sikeres csata után még ne örüljünk, mert a dimenziókapuban a Pokolból még visszatér Zeikfreid, vagy új néven Zeik Tuvai. Őt már nehezebb lesz elintézni, mivel elaltat, letiltja a varázslatokat és Confusion-nal is próbálkozik – nem beszélve az erős támadásairól. Minden esetre kis szerencsével, sok gyógyítással és erős támadásokkal őt is el lehet intézni. Ezek után elégedetten hátradőlhetünk fotelünkben és végigélvezhetjük a megnyerést, ami nem ártott volna – az introhoz hasonlóan – ha egy igazi rajzfilm lenne, de így se rossz.

Veres Miki

lasztani, mert a többiek szerintem kissé szélsőségesek első nekifutásra (gyorsak ugyan, de nehezen vezethetőek). (Csak a teljesség kedvéért a fokozatok: MMM-könnyű, PRC-közepes, RTS-nehéz, DRT-profi.) Ezután megismerkedsz a menedzserrel, aki a futamok között szórakoztat majd – leginkább aktívan savazza a teljesítményedet. (Egyébiránt minden menedzsernek más a stílusa, sőt, mindnek külön kis története van, ami miatt érdemes végigküzdeni velük a versenyeket.) Végül szponzort kell választani a négy lehetséges közül. Ez tovább módosítja a kocsi paramétereit, tehát a lényeg az, hogy minden kombinációt ki lehet próbálni. Rövid szorzás-osztás után kiderül, hogy minden istállóval 19 autót szerezhetsz be. A huszadik kocsi minden gyártónál a speciális modell, ezt akkor kapod meg, ha megnyered az Extra Trial-t is velük. Akkor ehhez jön ugye a szponzorok variálása, ez mindjárt 4x80 kocsit jelent, így jön ki a játék végén a 320. És persze nem is lenne ez a játék az igazi, ha nem lenne benne két rejtett kocsi is – ezeket akkor kapod meg, ha már minden egyébbel mindent megnyertél. Nem hétköznapiak, az biztos...



DRIFT ÉS GRIP STÍLUS

Még egy szót a gyártókról: két féle módon vezethetsz, csúsztatva (Drift) és tapadósan (Grip). Az Assoluto és Lizard kocsik Drift-esek, a Terrazi és Age Solo gépek Grip-esek. A Drift az, amikor a kanyar előtt felengeded a gázt, vársz egy pillanatot, majd kormányzol és egyből gázt adsz. A kocsi megcsúszik, és keresztben esik be a kanyarba. A Grip úgy működik, hogy nyomod a gázt, rákormányzol a kanyarra, és kellő módon fékezel, de a gázt mindvégig lenyomva tartod! Vajon miért van, hogy az igazán bika gépekkel csak Drift-ben tudsz közlekedni...

SZABÁLYOK

A Grand Prix három menetből tevődik össze (First Heat, Second Heat, Final GP), ez nyolc futamot jelent. Az első menetben két futam, a másodikban is kettő, a harmadikban négy futam kapott helyet. Amikor sikeresen túljutsz egy meneten, helyezésedtől függően jobb autót kapsz a csapattól. Adódik ugyebár, hogy a teljes Grand Prix-t négy kocsival futod végig. Továbbjutni a következőképpen lehet: az első menetben minimum harmadik, a másodikban minimum második, a harmadikban viszont első helyezést kell elérni. Ha mindet teljesíted, egy kombinációban megnyerted a játékot. Ekkor a garázsba az alapban ott lévők közé bekerül a négy új autó. Elméletben létezik egy kis táblázat, amely alapján meghatározható, hogy milyen helyezés melyik számú (lista a garázsban) autót vonja maga után. (Mittudomén, ha például mindig első vagy, akkor az 1, 5, 12, 19 számút. Ebből már vissza tudsz számolni – mint egy számegyenesen – hogy az egyel-kettővel rosszabb helyezésre melyiket kapod.) Vajon meg tudod szerezni a Nightmare (Isten), Utopia (a leggyorsabb) és Ecureuil (0-ról 190-re 2 mp alatt) kocsikat?

MIÉRT IMÁDOM EZT A JÁTÉKOT?

Tehát a játék...mondjuk már elkezdted az első futamot. Ha túlteszed magad azon, hogy éppen most ismerkedtél meg a létező legszebb grafikájú autós programmal (a kocsik mondjuk egy picit szebbek a GT-ban, persze nem a formájuk, a rajzuk), ha elámultál azon, hogy miként képes ilyen sebességgel mozgatni ez a kis szürke masina ezt a kiborítóan szép tájat, azt veszed észre, hogy a kocsi furcsán irányítható és 160-170-nél többet nem megy. Ez Ridge Racer sajátosság. Gyakorlatilag a valós fizikai törvényekhez semmi köze sincs, talán kissé bosszantó is, de szerintem pillanatok alatt megszokható. (Tudom, hogy a Vári Zoli például utálja, ahogy a kocsik a falról lepattannak, ahogy egymás lökik, attól meg egyenesen rosszul van, hogy nem borulnak fel. Én pont ezeket imádom.) Ha megérzed, hogy melyik kocsit hogyan kell vezetni, ha ráérzel a csúsztatásra, ütni-verni fogod a többieket. (Ez a csúsztatás is egy japán fóbia. Ott van például a csak JAP NTSC verzióban leledző Toge Max 2 nevű játék, amely szerényen egy-az-egyben Gran Turismo grafikájú (!), de európai ember egyszerűen képtelen játszani vele. Ugyanis kizárólag csúsztatva, "keresztbe téve" lehet csak bevenni a kanyarokat benne, sőt, a gép arra adja a pontot, minél jobban teszi a farát a kocsi! És akkor még az Advan Racing-ről nem is beszéltem. Ja, azok a remek NTSC játékok...) Az ellenfelek...az egy külön show! A palik rettenetesen agresszívan nyomják az ipart, mindig az út közepén, vagy a legjobb íven, de legalábbis előttünk. Ha meg akarod előzni, kajak neked jön! Sőt, azt vettük észre a sok éjszakai tesztelés során, hogy a különböző ellenfeleket mindig ugyanazon a pályaszakaszon éred utol! Ez pedig attól függ, hogy hány hibát ejtettél addig. Megmagyarázom: három közös a verseny, de te akkor sem előzöl meg az első körben négynél több kocsit, ha megszakadsz. Meg van határozva, előre le van kódolva, hogy ha X hibával mész, akkor N pályarészletnél Y autóval fogsz találkozni! Éppen ezért, ha mondjuk az utolsó körben a pálya felénél éred utol az első helyezettet, akkor egyszerűen LEHETETLEN megelőzni! Akár mit csinálsz, megszakadhatsz, "be fogod őt tolni" magad előtt a célba. Majd meglátjátok, az éjszakai városos pályán például mindig, MINDIG a nagy alagút kezdeténél (a dombtetőn) éred utol a fickót, és azért van ott a belső íven az a széles padka, hogy MINDIG el tudj menni mellette belül. Tök érdekes, szerintem...







MINDEN EGYÜTT

A RRT4-ben a táj (tehát a pálya) a legszebb, amit valaha láttam. Én nyolc darabot számoltam, ez éppen elégnek tűnik. A kocsik "kissé" futurisztikusak, bocs, ez a japán stílus. A rajzuk lehetne szebb, és természetesen csak két – belső, külső – nézet van. A sebesség érzékeltetése tökéletes, és az is jó, hogy a játék elején a lassabb kocsiknál tényleg lassú az akció (lesz olyan verda is, ami 400-zal megy). Ez legalább ösztönöz, hogy továbbjuss, és szinte ajándék, amikor végre veszettül száguldhatsz. A zene a szokásos Namco techno, jó, de a motorhang jobb. A visszajátszás betojás, annyira szép, annyira extra, hogy teljesen el vagyok ájulva tőle. És ami a lényeg: ez a játék SOHA nem szaggat, és nem is lassul le. Sokkal dinamikusabb, mint a NFSRC. Mivel az élethűségi tényező viszont nulla benne, ezért nem ragadtattam el magam a százalékolásnál.

Martin

RIDGE RACER TYPE 4

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ GYÖNYÖRŰSÉGES, TOTÁL JÁTSZHATÓ, HOSSZÚ
× MÉG MINDIG NEM ÉLETHŰ

92%



Szinte minden hónapban megjelenik valami új szerepjáték. Ebben a számunkban – ha jól számolom – a Guardian's Crusade a harmadik. Annyira gyorsan, annyira sok és annyira jó RPG jön ki mostanában, hogy alig győzzük őket bemutatni. A Guardian's Crusade-t – mint arról már beszámoltunk – az Activision adja ki, amely még nem dicsekedhet egy szerepjáték megjelentetésével sem. A most bemutatásra kerülő GC az RPG-k között a humoros, szórakoztató kategóriába sorolható és szerintem nagyon jól sikerült (a Martinnak például kifejezetten tetszett, majdnem ő csinálta a tesztet). Már a történet is elég debil, illetve érdekes, azon kívül szokatlan. Tudnotok kell, hogy a játék eredetileg japánban Knight & Baby címmel jött ki, de ezt érthetetlen okok miatt megváltoztatták.



MESE A LOVAGRÓL, A TÜNDÉRRŐL, ÉS A BÉBIRŐL

A játék főszereplője egy Lovag (Knight), aki egy Orgo nevű faluban él. Az ő barátja Nehani, a kis tündér, aki mindenhová követi. Egy nap Knight-ot megbízza a falu polgármestere, hogy vígyen el egy levelet a szomszéd falu főnökének. A feladatot teljesíti Knight, ám hazafelé menet egy kis szörnyet talál az úton – ő bébi (Baby), akit a rózsaszín színe miatt sokan malacnak, hosszú fülei miatt pedig nyúlnak néznétnénk. ***(Ha ütődöttek lennénk. Martin)*** Szegényt éppen kézbesítette volna a gólya szüleinek, amikor néhány szörny és egy villámcsapás következtében kiesett a gólya szájából. Mikor Knight és Nehani megtalálja Baby-t, megjelenik egy fura figura és elmondja Knight-nak, hogy jutassa haza – az anyjának – a kis lurkót. Baby anyja a God's Towerben (Istenek tornya) lakik. Ha nem teszi meg, akkor az összes barátja és szerettei el fognak pusztulni. Innen indul tehát a nagy kaland, amelyben haza kell majd jutatni a szörnyecskét. Persze a dolog nem lesz ilyen egyszerű: hőseinknek rengeteg kalandon kell túlesni, hogy megtalálják, amit keresnek.



KEZELÉS

Miután lement az intro érdemes ellátogatni a Settings menüpontba és beállítani egy-két dolgot, mint például analóg támogatás, Dual Shock-os rázás stb. Ha ezzel végeztünk, indíthatjuk is a játékot. Az irányítás igen egyszerű: ha nem használunk analóg stick-et, akkor a Háromszöggel futhatunk. A Négyzettel Nehani-től kérhetünk információt, például hova kéne elmenni, mit kellene csinálni stb. – ideális, ha éppen információhiányban szenvedünk, és nem tudjuk, mi legyen a következő lépés. A felső gombokkal – ha nem automatára van állítva – akkor a kamerát forgathatjuk. A Select-tel a térképet vehetjük elő. A legfontosabb gomb a Kör, amivel az Inventory képernyőre jutunk. Itt kezdetben négy lehetőség áll előttünk, ám ahogy haladunk előre a játékkal, ez még kettővel bővülni fog. A bal oldalon Knight illetve – ha megnyomjuk a jobbra gombot – Baby tulajdonságait láthatjuk (utóbbit szintén később). A Level azt mutatja, hogy hányas szinten állunk. A HP az energiánk. A PP jelölés ismeretlen lehet, ez voltaképp az MP-nek felel meg, tehát a varázslatokhoz szükséges és csak Knight rendelkezik vele. A Strenght, a Power és az Attack a sebzésünk erőségét határozza meg. Az Agility és a Defense a védelmet. A Luck a szerencse, minél nagyobb, annál kisebb annak a valószínűsége, hogy az ellenfél el fog találni. Az Experience a tapasztalati pontunk mennyiségét, a Next Level a következő szint eléréséhez szükséges értéket mutatja, szintlépésnél persze minden fejlődik egy kicsit. Az Items menüben természetesen tárgyainkat és különböző gyógyitalainkat találjuk. Sajnos már első ránézésre is látszik, hogy az Item képernyő befogadó képessége véges, összesen húsz tárgy lehet nálunk, ami felettébb kevés lenne, ha nem lehetne átrakni az éppen kevésbé fontos tárgyakat Baby-nek. Ha egy tárgyra vagy gyógyitalra rányomunk, a játék felkínálja a lehetőséget arra, hogy elhasználjuk (Use), oda adjuk Baby-nek (Let Baby Carry), fel is vehetjük (Equip), illetve ki is dobhatjuk (Throw Away). Ez utóbbit inkább csak akkor használjuk, ha teljesen megteltünk és fel akarunk venni egy új fontosabb eszközt. Ha ezután vissza akarjuk adni a tárgyat Knight-nak, csak álljunk Baby-re, nyomjunk rá (illetve az aktuális tárgyra) és válasszuk a Take Back opciót. Itt az Items menüben van még egy harmadik lehetőség is, a Junk. Ide azok a tárgyak, eszközök stb. kerülnek, melyek használatáról nem mi döntünk, hanem a játék haladtával bizonyos helyzetekben és helyeken kellenek. Az Equipment nem szorul különösebb magyarázatra, itt rakhatjuk fel a harchoz szükséges felszereléseinket. Knight-nak vehetünk, illetve szerezhetünk kardot (Sword), páncélruhát (Armor), sisakot (Helmet), pajzsot (Shield), valamint van még egy ötödik hely is, ide különféle gyűrűket rakhatunk használatba, melyek az ellenfelek állapotunkat befolyásoló varázslatai ellen védenek. A Settings-ről és Nehani-ról már volt szó, lássuk a két új menüt, amit meg fogunk kapni. Az első a "Living Toys" magyarra fordítva Élő Játékokat jelent. Ez azt jelenti, amit a neve is mutat, tehát



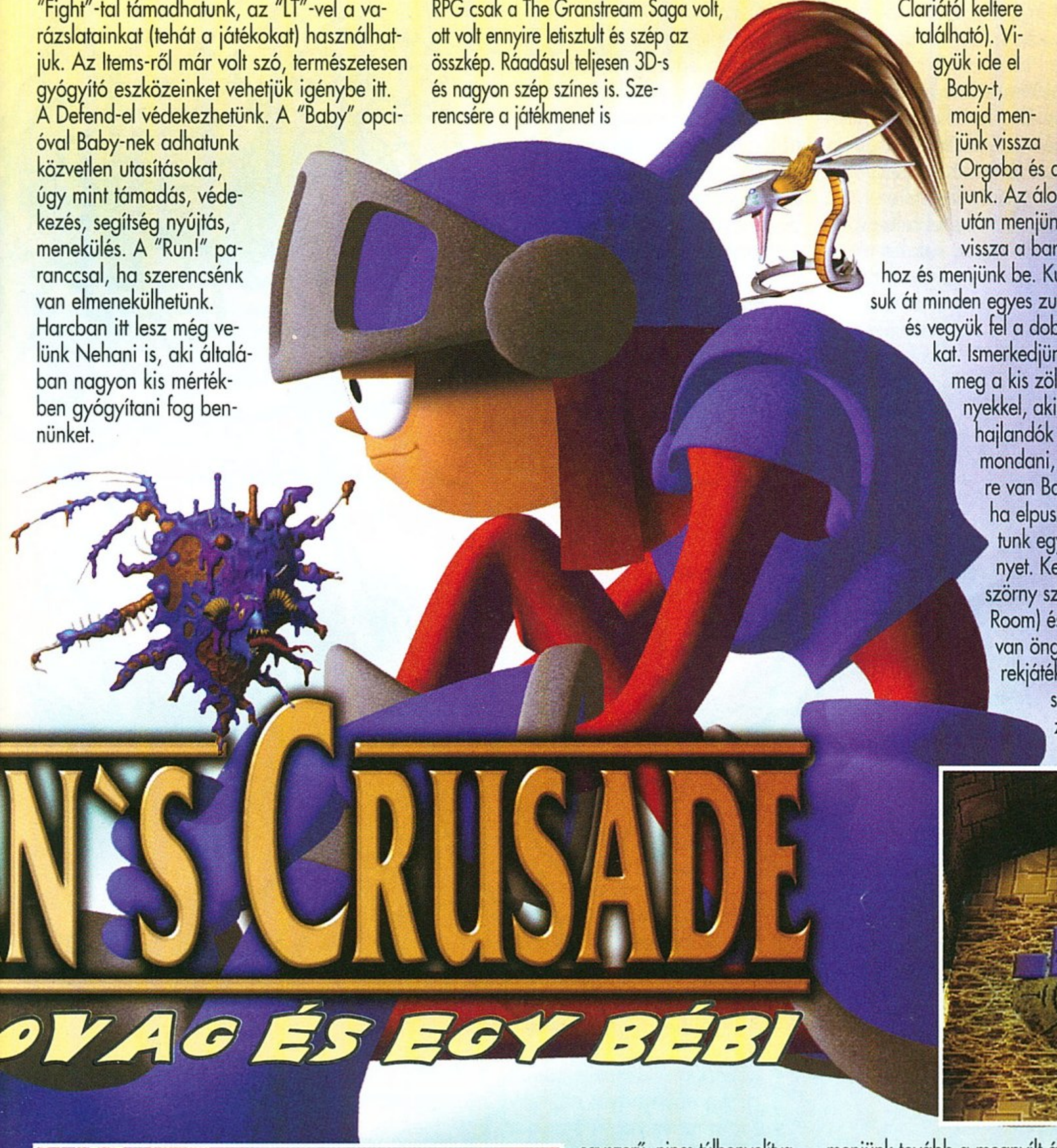


különböző játékokat hívhatunk elő, akik aztán valamilyen formában segíteni fogják a harcunkat. Ez felel meg a varázslatoknak is, használatukhoz a már említett PP szükséges. Ilyen játékokat főleg dobozokból szerezhetünk, de találhatunk máshol is. A lényeg az, hogy minden egyes helyet vizsgáljunk át, a könyvespolctól a hordókig, hátha valamilyen értékes játékra (azaz varázslatra), illetve tárgyra lelünk. A második menü, amit megfogunk kapni a "Baby". Ezen belül a "Give Snack"-el megetethetjük Baby-t, ezzel adhatjuk oda a különböző mérgezések ellen védőszereket, illetve a gyógyításokat. A "Go Fetch"-el lopni küldhetjük Baby-t, ezzel egész jó felszereléseket szerezhetünk. Az akció után Baby-t meg lehet dicsérni, illetve szidni, a kettőtől a kedélyállapota változik. Ha jó cuccot hozott, dicsérjük meg (Praise Baby), ha rosszat vagy semmit, szidjuk meg (Scold Baby vagy Say Nothing), nehogy véletlenül elkényelmesedjen. Egyébként az se jó, ha túl sokat szidalmazzuk, mert megsértődik és nem akar lopni menni, vagy legrosszabb esetben harcban minket fog támadni. Ilyenkor etessük meg sokszor jó kajákkal és dicsérjük meg. A "Transformation" pontnál megnézhetjük, hogy Baby – harc közben – milyen szörnnyé változhat át, ezeket az "ellenfél" szörnyektől tanulhatjuk meg. Összesen tizennégy féle formába változhatunk át és mindegyiknek



más-más dolgokat (támadásokat, varázslatokat) tehet. Azt, hogy éppen mivé és mikor fog átalakulni teljesen a véletlen határozza meg, sajnos közvetlen parancsot a transzformációra nem adhatunk neki.

A játékban a harc körönként folyik azaz mindenkivel operálunk egyet, aztán át kell adni a kezdeményezést az ellenfélnek. Itt a következők állnak rendelkezésünkre: a "Fight"-tal támadhatunk, az "LT"-vel a varázslatainkat (tehát a játékokat) használhatjuk. Az Items-ről már volt szó, természetesen gyógyító eszközeinket vehetjük igénybe itt. A Defend-el védekezhetünk. A "Baby" opcióval Baby-nek adhatunk közvetlen utasításokat, úgy mint támadás, védekezés, segítség nyújtás, menekülés. A "Run!" paranccsal, ha szerencsénk van elmenekülhetünk. Harcban itt lesz még velünk Nehani is, aki általában nagyon kis mértékben gyógyítani fog bennünket.



...N`S CRUSADE

...OVAG ÉS EGY BÉBI

ÁLTALÁNOS TANÁCSOK

A játékmenet viszonylag egyszerűre sikerült, a történetben nehéz elakadni. A lényeg az, hogy beszéljünk mindenhol mindenkivel (néha többször is), ekkor szinte biztos, hogy tovább fog gördülni a cselekmény. A legtöbb problémát esetleg a harc jelentheti, mivel a szörnyek és a főellenségek olykor igencsak nehézre sikerültek. Vásároljunk be mindig a legjobb öngyógyításokból és felszerelésekből. Ha kevés pénzünk van, vagy esetleg egy-egy szörny legyőzéséhez gyengék vagyunk, harcoljunk sokat addig, amíg el nem érjük a magasabb szinteket. Mindenhol vizsgáljunk át mindent, mivel értékes cuccokra akadhatunk. Mindig etessük a Baby-t jó kajákkal és lehetőség szerint sűrűn.

ÉRTÉKELÉS

Ami egyből szembetűnő a GC kapcsán, az a nagyon szép grafika. Ilyen jellegű grafikájú RPG csak a The Granstream Saga volt, ott volt ennyire letisztult és szép az összkép. Ráadásul teljesen 3D-s és nagyon szép színes is. Szerencsére a játékmenet is egyszerű, nincs túlbonyolítva. A zenék szintén kellemesre sikerültek. A történet kellően izgalmas, változatos és fordulatos is, valamint ami fontos humoros is! A főszereplők aranyosak és érdekesek, rengeteg fura teremtménnyel meg fogunk ismerkedni. Igazi hibát tulajdonképpen nem is nagyon találtam a játékban, egyedül talán lehetne hosszabb is.

KEZDETEK

Most pedig az induláshoz kapcsolódóan adnék egy-két tanácsot. Ébredés után menjünk a polgármester házához (piros teteje van) és beszéljünk vele. Ő nekünk adja a levelet, amit a szomszéd városba kell elvinnünk. Út közben gyűjtsünk egy kis pénzt és vásároljunk be. Beszéljünk a másik főnökkel, majd induljunk vissza Orgo-ba. A város előtt megtaláljuk Baby-t. A dolog után beszéljünk a polgármesterrel, aki azt mondja, hogy a szörnyecske nem maradhat a faluban, ezért vigyük és dobjuk el a Fear barlangba (San Clariától keltere található). Vigyük ide el Baby-t, majd menjünk vissza Orgoba és aludjunk. Az álom után menjünk vissza a barlanghoz és menjünk be. Kutassuk át minden egyes zugát, és vegyük fel a dobozokat. Ismerkedjünk meg a kis zöld lényekkel, akik hajlandók megmondani, merre van Baby, ha elpusztítunk egy gonosz szörnyet. Keressük meg a szörny szobáját (Storage Room) és intézzük el. Ha van öngyógyításunk gyerekjáték lesz. Ezután vásároljunk be a közeli üzletben és menjünk tovább a megnyílt átjárón. Vizsgáljuk át a barlangokat és vegyük fel Baby-t. Egy nagy madár fog ránk támadni. Őt támadjuk azzal, amivel csak lehet, és persze a gyógyításokról se feledkezzünk meg. Végül is sikerül magunkkal vinni Baby-t, ám a madár is felébred és elkerget minket. Végül egy házban ébredünk, ahol beszéljünk a lakókkal. Ismerkedjünk meg Bonik-kal. Ő felszereléseket árul nekünk, kérjünk tőle pár dolgot, mivel ingyen oda fogja adni őket, majd térjünk aludni. Ébredés után menjünk és beszéljünk a házban lakókkal. Induljunk el keletre, amíg meg nem találjuk Bonik-ot. Ő éppen vitázik néhány vevőjével, mivel szerintük Bonik rossz árút adott el nekik. A mi segítségünket kéri. Végül Bonikot túszul ejtik, és csak mi szabadíthatjuk ki. Végül Isten-ben kötünk ki. Itt éppen egy harci tornát készülnek rendezni, ahol a polgármesterek jelöltjei vívnak meg egymással a polgármesteri címért. Mivel Richten is polgármester akar lenni, minket küld a harcolni cserében Bonik szabadságáért. Beszéljünk Marco-val a házában (a legkisebb épület a városban). Beszéljünk ezen kívül Darkbeat-tel, és Governor-ral, majd a lányával. Ezután irány a fogadó, ahol aludjunk. Másnap veszítsük el a mérkőzést – amúgy megnyerni nem lehet. Hagyjuk el a keleti főkapun a várost és kövessük az ösvényt Zed Harbor-ig, ahol talán szerezhetünk egy hajót, ami elvisz God's Tower-be...

Veres Miki











GUARDIAN'S CRUSADE

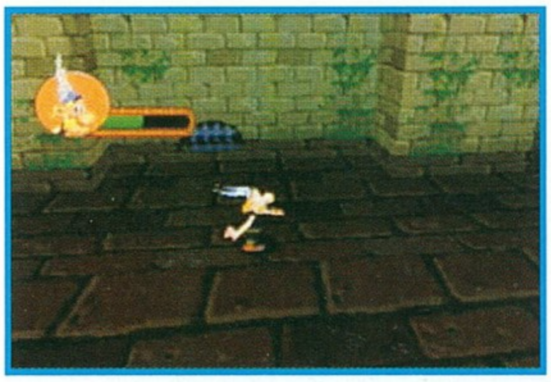
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HUMOROS, ÖTLETES ÉS NAGYON SZÉP
× KICSIT LEHETNE HOSSZABB

94%

Ezek a franciák mindig valami furmányos dologgal tudnak előrukkolni. Ezen állításomat azt hiszem rögtön be is bizonyítja, ha elkezdek néhány nevet sorolni, s az idősebbek szája máris széles mosolyra fakad. Hisz ki ne emlékezne Gallia két legelvetemültebb és egyben legszerencsétlenebb, s azáltal legszórakoztatóbb hősére: Asterixre és Obelixre. Így kik mások lennének azok, akik mindezt a PlayStation képernyőjére varázsolják nekünk, mint a Francia In-



nagyon bővelkedik a beállítási lehetőségekben, van lehetőség egy új játékot kezdeni, egy régit betölteni, vagy belépni a beállítások képernyőre. Itt sem kell különösebben nagy dolgokkal számolni, vannak a hangokkal, a képernyővel, a kezeléssel és a nehézséggel kapcsolatos beállításaink. A nehézség a későbbiekben fontos szerephez jut, mert itt tényleg számítani fog, hogy milyen módszerrel játszik az ellenfél.

Szóval miután minden beállítás rendben, lelkileg is felkészült mindenki a játékra, vessük is magunkat az élvezetek közé. Hoppá. Hát mi ez. Ugyanis semmiféle platform részt nem lehet felfedezni, csak egy térképet, sok kis részre felosztva. Valami nincs itt rendben...

nincs szükséged minden emberre, vagy végeztél a telepítéssel, a Háromszög gombbal léphetsz a következő fázisba. Ezután a támadási szakasz jön. Itt 4 alkalommal nyílik lehetőséged arra, hogy ahány emberrel csak akarod, megtámadd a kiválasztott szomszédos birtokot. Nagyon fontos, hogy csak a közvetlenül melletted fekvő tartományok támadhatóak, és csakis akkor győzedelmeskedhetsz, ha a több egységed van, mint amennyivel a gép bír. Ha esetleg félrenyomnál, még akkor sincs semmi veszve, mert a Körrel visszavonhatod a parancsot. Miután lement a támadási szakasz, az egységek eliga-

revenni a legközelebbi leigázandó területet.

TAKTIKÁK

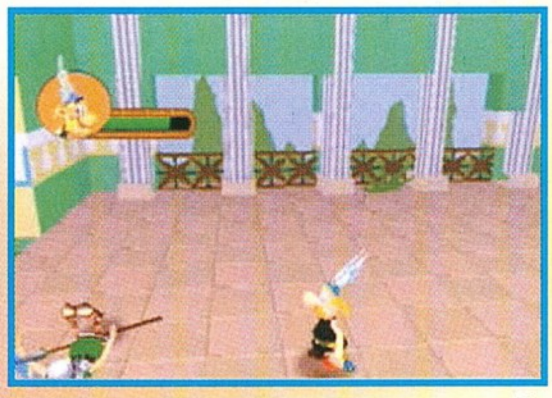
Én először a szomszédos falukra tettem rá a kezem, majd fokozatosan hú-



QUO VADIS, ASTERIX?

Asterix

fogrames. Miután "házon belül" maradt a licenc, így a képregény eredeti rajzolója volt olyan kedves és egy új történetet talált ki a játékhoz, amit meg is rajzolt. Ennek köszönhetően a nyitó animáció egy kis rajzfilm. Melyből megtudhatjuk, hogy egy kis Gall falu varázslója egy varázsszert kotyvaszt, csakhogy elfogyott az alapanyag. Így a két barátnak Asterixnek és Obelixnek jut az a feladat, hogy a római birodalommal szembeszállva megszerezzék a mágusnak a szükséges alapanyagokat. A történet szempontjából lényeges, hogy a római birodalom már majdnem bekebelezte Galliát, csak az az egyetlen falu volt talpon, s ebből a helyzetből kéne valami maradandót alkotni. A különböző híradások mintha egy kicsit agyonhallgatták volna a játékot, így szinte csak annyit lehetett tudni, hogy lesz egy 3D-s platformer, de többet nem. Így aztán gondolhatjátok micsoda meglepetés volt, amikor egy stratégiai rész jelentkezett be... A főmenü nem



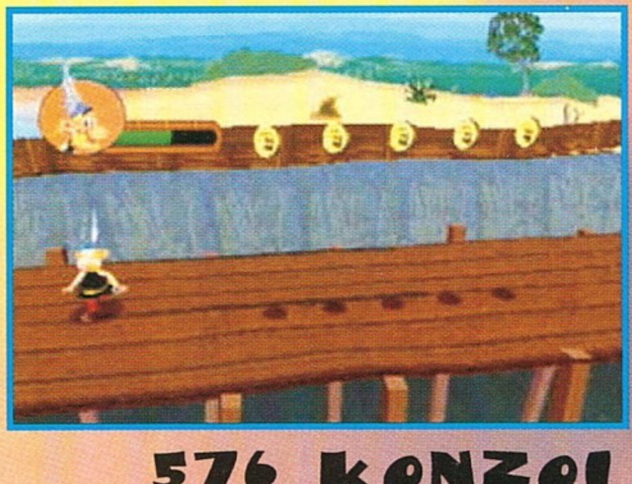


EZ STRATÉGIA

A játékból legfőképpen azt a 3D alapú részt fogod látni, ami a római birodalmat hivatott jelenteni. Ezen a képen folyik a nagy stratégiai párharc közötted és a gép között. Ezen a képen dől el minden, itt kell helyt állnod, s innen juthatsz el a felfedezős részekbe is. Nézzük tehát a legfontosabb kritériumokat, ahhoz hogy érvényesülni tudj. Az első fázisban 8 emberünket kell lehelyezni, az egyelőre egyetlen tartományba, a fővárosba. Ezt az X gomb lenyomásával érheted el. Ha

zítása következik. A Te területeidet narancssárga színnel láthatod, a közepén pedig egy nagy szám mosolyog, ez a tartományban tartózkodó harcosokat jelzi. Egy a lényeg, hogy 1 embernek minimum lennie kell benne, persze az ellenséges tartományok mellett nem árt a 6-10 fő. Szóval a csapatmozgatással a saját birtokaidon belül tudod szállítani az embereidet, így egyes erősebb pontokból elvéve embereket a gyengébbekhez csatlakoztathatod. A Háromszög lenyomásával, pedig átadod a lépést a gépnek. Ugyanezeket a lépéseket fogja végrehajtani ő is, a taktikája azonban szerintem szánalmas. Van még két gomb, ami segítségedre lehet a nagy küzdelmekben. Az egyik az L1, amivel a beépített súgóképernyő jelenik meg – itt minden lényegesebb taktikát felsorol a gép, a gombkiosztással együtt. Az R1-el pedig az egész birodalmat jelenítheted meg, egy képernyőd sűrítve, feltüntetve egységeket. Így egy kicsit áttekinthetőbb lesz a terep, mindjárt könnyebb lesz ész-

zódtam lefelé a bal oldalon. Arra azonban mindig különösen nagy figyelemmel voltam, hogy legyen egy hátország, ami főleg az ellenséggel nagyon közeli birtokokat ellássa a megfelelő utánpótlással. Szóval először inkább ne a fejjel a falnak effektus legyen döntő, hanem a lassú, de biztonságosabb birodalom kiépítés. Néhány területen azonban nem elég,

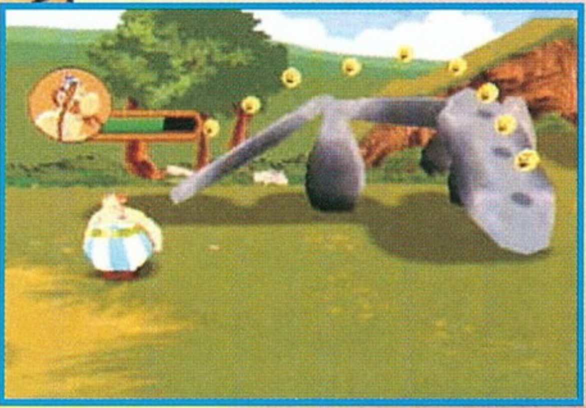


ha egyszerűen több fővel megtámadjuk, mint amennyivel a gép rendelkezik, egy aljátékba léphetünk.
Mint mondottam 7 terület van, ahol a neked kellő összetevők rejteznek, ezeket teljesítve, egy rakás katonával gazdagodsz, tehát egyfajta központként fognak üzemelni. Innen tudod ellátni a harci területeket utánpótlással. Miután lementem a









bal oldalon egészen végig, ideje volt, hogy elkezdjek jobbra is terjeszkedni. Lent és fent felváltva kerítettem be a központot, majd két oldalról egyszerre vettem be a várát. Immáron több mint a felét uraltam a játéktérnek, s lassan lentről mentem felfelé. Végre elfoglaltam az utolsó területet is, Julius Caesar csak pislogott, és visszatértem a falumba. Ezzel azonban még nem volt vége a megmérettetéseknek, mert következett az utolsó, mindent eldöntő és egyben legnehezebb pálya, a kalózhajó. Egy hajó kötött ki a partoknál, s az utolsó összetevőt rejtette. Két hősünk tehát felkerekedett, hogy visszaszerezze azt is...

JÁTÉKOK

1., Dobd a rómait

Ez egy kis szórakoztató rész lesz Obelix főszereplésével. A képen 3 darab kijelző kapott helyet. A bal oldalon egy aránylag hosszabb csík jelzi, hogy milyen messze kéne eldobnunk azt a bizonyos római katonát. Összesen 3 lehetőségünk van erre, amely végén teljesítményünk összeadódik. Jobb oldalt alul van az erőméter, amely a Négyzet folyamatos nyomogatásával maximumra tölthető, ilyenkor Obelix már nagyban lóbálja ellenfelét. Most jön az X gomb és az erőméter feletti kijelző. A dobás taktikája a következő: Nyomkodd fel a Négyzettel az erődet a maximumra, majd kezd el nyomva tartani az X-et. Amikor körülbelül középen jár a mutató, akkor engedd el. Persze azt is figyelni kell, hogy Obelix pont a meghatározott terület felé álljon. Vagyis nehogy kidobja balra a képből. Ha minden jól ment, jó messzire hajítottad a szerencsétlent. Még két dobásod van hátra, s ha megtelik a bal oldali csík, akkor tied a terület, amiért harcba szálltál. Ha nem érné el a maximumod, annyi embered veszett el, amennyit odaküldtél.

2., Hordótörés

Következő játékunk igen rövidke lesz. Asterix főszereplésével kell kiütnöd két rómait, majd megtalálni a nyereményt rejtő hordót. Persze minderre 50 másodperced van. Csak akkor győzedelmeskedhetsz, ha ezt minél hamarabb teszed meg, úgy 10 másodperc alatt. A végén nagy ováció jelzi, ha sikeresen jártál.

3., 3D-s kalandozások

Összesen 7 darab területen rejtőznek a mágusnak szükséges részletek, ezek mindegyikén soksok rómait kell majd lecsapni. Nézzük milyen gombok használhatóak itt. Az irányok egyértelműen a mozgást jelzik, az X folyamatos nyomva tartása mellett hősöd futni fog. A Körrel tudsz ugrani, míg a Négyzettel verekszel. A Háromszöggel leguggolhatsz, ez több helyen is hasznos lesz majd!
A játékban nem sokat hibázhatsz, főleg a későbbi tartományokban, mert nagyon kevés az energiád,





s ehhez képest sok az ellenséged. Az alábbiakban leírtam, hogy melyik város, melyik tárgyat rejti:

The Forest	fagyöngy
The Roman Camp	egy szimpla római
Narboa	egy kancsó bor
The Alps	virág
Carnac	egy mini menhír
The Pirate City	a kalózok aranyai
Aquae Calidae	fürdősö



ÉRTÉKELÉS

Ahhoz képest, hogy egy 3D-s platformjátékot vártam, kellemes csalódás volt, hogy ezek az ugri-bugri csak kiegészítik a stratégiai részt. Mondjuk az igazsághoz hozzátartozik, hogy addig nem is volt bajom a játékkal, amíg a stratégia részt láttam csak, de amikor váltott a kép, és Asterixet, vagy Obelixet kellett irányítani, már egy kicsit égőnek éreztem. Nem igaz, hogy nem tudtak egy normális rutint megírni, mert a kezelhetőség egy nagy nulla. Kezdjük ott, hogy nem kezeli az analóg joysticket. Mondjuk ez még nem lenne egy nagy bűn, de amikor össze vissza mozog a kamera egy oldalról játszódó terepen, és nekem egy ici-pici kis négyzetre kéne ráugranom átlósan egy szakadék felett. Ilyen irányítás mellett egy kicsit nehéznek tűnik ez a feladat.
Ezt a hibát leszámítva azonban egy szavam sem lehet több, mert grafikailag szép a játék, minden egyes falu teljesen más, és tökéletesen ki vannak dolgozva. A hangok terén egy dolog idegesített: amikor hősünk ugrik egyet, mindig nyög egy nagyot és ez a huszadik után már egy kicsit idegesítő. Hát még ha végig akarod vinni a játékot...
...amit nem is olyan lehetetlen megcsinálni, mert nekem 2 nap alatt sikerült. Eléggé meglepődtem, hogy könnyű fokozaton ilyen hamar végig lehet szaladni a kalandokon, de szerencsére a nehéz fokozat ennél több izzadást ígér. Ezzel együtt úgy érzem, talán egy kicsit többet vártam el az Infogrames-től, akik most csak egy kellemes kategóriát tudtak megütni, a jó, vagy a tökéletes helyett. Egy próbát vásárlás előtt ajánlok, aztán nyomás haza, harcolni.

B.P.

ASTERIX

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ STRATÉGIAI JÁTÉKNAK KITŰNŐ
× PLATFORMNAK POCSÉK

83%

KELL A SPEED, MINT HALNAK A VÍZ!



Jelenleg a legtökéletesebb autós szimuláció a Gran Turismo: az kétségtelen. Mégis sok játékos akad (köztük jómagam is), akik a Turismoláz lecsengése óta gyakrabban veszik elő a Need for Speed III-at. Hogy miért? Azt hiszem a játék hangulata ennek az oka. Míg a Gran Turismo révén az autók "tesztlaborjába" nyerünk bebocsátást, addig a Need for Speed III-mal úgy érezhetjük, hogy az országút vagányai közé állhatunk be. Tövig nyomni a gázt, és nem törődni a sebességkorlátozásokkal: ez még talán nagyobb móka, mint megnyerni egy profi versenyt. Az országúti versenyjátékok közül (ahol tulajdonképpen csak a Test Drive 5 jöhet szóba, mint lehetséges riválís) vitathatatlanul a Need for Speed III a király. Az NFS III-nál csak egy jobb közúti versenyjátékot ismerek: a PC-s NFS III-at. A PC verziót részint a szépsége tette egyedülállóvá, részint pedig az, hogy a rendőrök szemszögéből is ki lehet próbálni az üldözéseket.

TÚL SZÉP AHHOZ, HOGY IGAZ LEGYEN

A Road Challenge-ben most szemlátomást a PC-n látottakhoz próbálták igazítani a színvonalat. Hogy miben más az új rész, azt már az intro is sejteti, melyben vad zenére törnek be a nyugis naplementébe a sportjárgányok. A tempó óriási, a rendőrök pedig alattomban várakoznak a beláthatatlan útszakaszoknál. A sorozat eddigi tagjai közül a leggagresszívabb üldözésekben vehetünk részt, az tuti – ráadásul most már akár a törvény oldalán is. Jelentősen fejlődött a külcsín és a belbecs egyaránt. Az autók még szebben fénylenek, a pályák pedig egészen elképesztők. Két okunk is van az elképedésre: egyrészt a pályák kétszer olyan hosszúak, mint legutóbb (pedig már akkor is több kilométeres köröket kellett mennünk), másrészt pedig a grafikai kivitelezés még csinosabb. Ahogy a való életben, nincs két egyforma útszakasz, minden egyes kanyarban új és új tereptárgy bukkan fel. Kisebb városokba térhetünk be, alagutakon vezet át az út, felüljáró ível át fölöttünk, avagy mi hajthatunk át hidakon, s mindeközben néhány dolgot – mint például egy útban lévő telefonfülkét – el is sodorhatunk. A táj szépen be van árnyalva, vagyis éjszaka ugyanaz a környék teljesen más képet mutat, mint nappal. Megmaradtak a mozgó tereptárgyak is. Kanadában, egy természetvédelmi parkban például nosztalgiavonat robog az úttal párhuzamosan. De említhetném a német szélmalmokat is, vagy az emelkedő léghballont, amivel Francia hon hegyvidékeiben találkozunk. S ha már így szóba kerültek a helyszínek, az is tetszetős, hogy az apró részletekből maximálisan utalnak arra, hogy éppen merre járunk. Még a rendőrségi autók színe is országonként változó. Németország, Franciaország, Anglia, Kanada, Skócia, USA, Olaszország, Spanyolország, Ausztrália: azt hiszem ezzel mindent fel is soroltam, bár azt hozzá kell tegyem, hogy az egyes országokban több pálya is lehet. Hogy mennyi a pályák végső száma, azt még egyelőre nem tudom, e sorok írásakor hét közúti pályánál és három (amolyan Gran Turismo-féle) versenypályánál járok – de hát még nem nyertem meg valamennyi bajnokságot.

A látvány tehát gyönyörű, de sajnos van egy apró szépséghiba: az engine néha nem bírja szusszal. Úgy tűnik a kódon nem sokat modernizáltak, ezért sajnos azt kell mondjam, a csodás grafikának a képfrissítés látta kárát. Amikor három-négy fakabát üldözi az autónkat, és bemegyünk egy városba (ahol gazdagon textúrázott falakat, komplex építményeket kell kirajzolnia a gépnek), hát bizony olyan élményben lesz részünk, mint amilyenben a PC-seknek, amikor 3D-s hardver nélkül futtatnak egy komoly szimulációt...

AZ AUTÓK

A Need for Speed sorozat mindig is híres volt az autóválasztékáról, mondanom sem kell, most is elkényeztetnek bennünket. Ha csak egy sima tesztvezetésre indulunk, már a legelején válogathatunk a következő márkák közül: Mercedes SLK 230, BMW Z3 Roadster 2.8, Camaro Z28, Firebird T/A, Aston Martin DB7, Jaguar XKR, BMW M5, Corvette, 550 Maranello, Porsche 911, Ferrari F50, Diablo SV. A Mercedes CLK-GTR és a Mclaren F1 GTR mindaddig letiltva marad, amíg nem jutunk odáig, hogy GT kupán veszünk részt. A felsoroltakon kívül persze még van néhány jutalomkocsi (a jutalombajnokságokhoz), és még plusznak mondhatók a rendőrségi járgányok is. Bár ez utóbbit illetően csak az amerikai fánkzabálók gépe, a Chevrolet Caprice jelent újdonságot, hiszen az európai országokba BMW-t rendszeresítettek az alkotók.

Úgy tűnik, a Gran Turismoból is átvettek néhány dolgot; gondolok itt a kocsik fejlesztésére és az üzletelős játékmenetre. A próbaút (Test Drive) kivételével az autókat csak jelentős summa kicsengetése után mondhatjuk magunkénak, azaz lépésről lépésre kell építgetni a karrierünket. Csak úgy vehetünk új járgányt, ha elvisszük a bajnokságon a pénzdíjakat, s csak úgy nyerhetünk, ha mindig a legtöbbet hozzuk ki az adott autóból. A Car Dealer-nél szabadon választhatunk a tetszőleges színű és márkájú kocsik között. Mintha csak egy autószalonban járnánk, még egy rövid szöveges bemutatót is kérhetünk róluk. (Ugyanitt egyébként el is lehet adni a korábban vásárolt, vagy elnyert autóinkat.) A kocsik kidolgozása sokat javult az előd óta (pedig már ott sem volt rossz) – főként ami a saját verdánk belső kiképzését illeti. Nem, sajnos belülről továbbra sem csodálhatjuk meg, viszont kívülről tökéletesen látni, ahogy mondjuk egy öltönyös faszi terpeszkedik a méregdrága sportjárgányban, avagy egy tányérsipkás zsernyák csűri a kincstári BMW kormányát.

Újdonság a sérülés is. Ugyan durva horpadások most sem fogják éktelenítení a járgányokat (erre igen kényesek az autógyárak, amikor engedélyeket adnak ki), ám apróbb "külsérelmi" nyomokból azért mindig tudni, hogy mennyire bántunk durván a szerkezettel. A fényezés megkarcolódik, pókhálósodik az üveg, kitörik egy-egy fényszóró, súlyosabb esetben pedig szikrákat vet a kanyarokban a földhöz közel ereszkedett alváz, avagy egy bukfencet követően letörik a rendőrségi villogó. A külső nyomok pedig nem elhanyagolhatóak, mivel az ütközések meglehetősen kártékony hatással vannak az autónk menettulajdonságaira is. Ráadásul ami szintén új: fizetni kell a szervízelésért! Amennyiben az említett szikrákat tapasztaljuk, számíthatunk rá, hogy a javítási költségeink négy számjegyűre fognak rúgni. Az egészben pedig az a kellemetlen, hogy ha nem marad lóvé, nem tudjuk az autót fejleszteni, ha nem fejlesztünk, lehagynak a többiek, ha pedig lehagynak a többiek, csak minimális összeget markolhatunk fel – és ezzel a kör bezárult. Az már más kérdés, hogy a pénz szerzésének van egy rendkívül egyszerű módja, de erről majd később. A lényeg, hogy ha egyetlen karcolást sem ejtettünk az autón és az első három között végzünk, megkapjuk a "balesetmentes vezető" bonuszt.

A kocsik teljesítményén javítani (Car Upgrade) három fokozatban lehet, ez tehát közel sem olyan bonyolult (de persze nem is olyan élethű), mint a Gran Turismoban. Az első fázisban lejjebb ereszthetjük a felfüggesztéseket, és komolyabb gumikat tehetünk fel, s ezzel az autó úttartása lesz kedvezőbb. A második fázisban a kipufogó és a váltó módosításával a végsebességre rakhatunk rá egy lapáttal. Végül a legdrágább módosításokat az aerodinamikai változtatások és a súlycsökkentések jelentik, melyekkel az autó gyorsulását, és tapadását növelhetjük.

A BAJNOKOKNAK JÁRÓ JUTALMAK

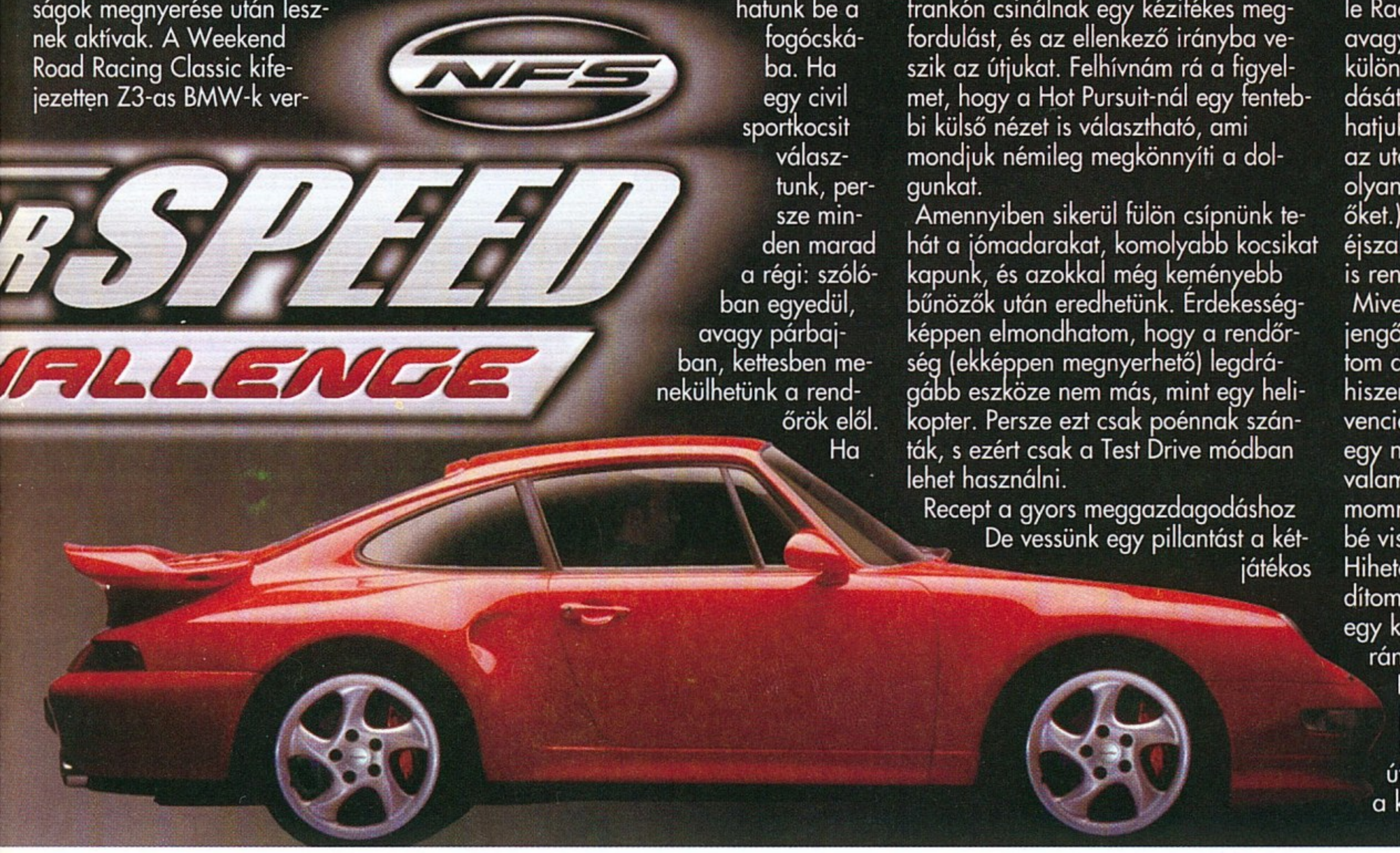
A játékmódok szintén előnyükre változtak: egy csomó új versenyzési lehetőség van, amiket a karrierista játékmenettel hozhatunk be. Csak bajnokságból (Tournament) van hat darab: egyre profibb kocsikkal egyre több pályán, és egyre keményebb ellenfelekkel szemben kell kiállnunk. Ha ismétlődnek is a helyszínek, a tükrözés, a mostoha időjárás, s az éjszakai menet megfelelő biztosíték arra, hogy mindig más legyen az élmény. A bajnokságokon való részvételnek egyetlen feltétele, hogy rendelkezzünk a szükséges kategóriájú



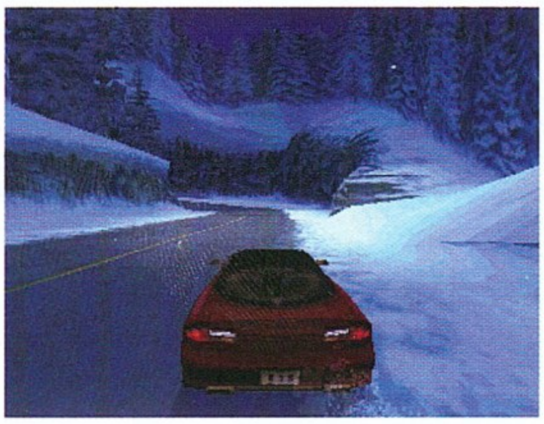


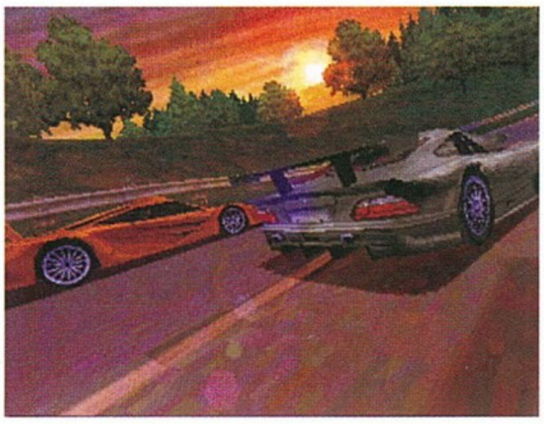


autóval (az autókereskedő automatikusan csak a megfelelőeket ajánlja fel). Nem úgy viszont a speciális rendezvényeken (Special Events), melyeken már részvételi díjat is kérnek. Ezek a speciális versenysorozatok a rendes bajnokságok megnyerése után lesznek aktívak. A Weekend Road Racing Classic kifejezetten Z3-as BMW-k versenye. A Twilight Open Series-en ezzel szemben bármilyen kocsi részt vehet, csak az a dolog pikantériája, hogy minden futamot éjszaka rendeznek. Az International Road Tour-nál a civilforgalom jelent újabb kihívást – viszont rendőrök még nincsenek. Ezt a lehetőséget a Regional Club kupa megnyeréséért kapjuk. A Knockout Challenge már ismerős lehet a hármas epizódból: mindig az utolsó a kieső. A kvalifikációért a Super Sedan bajnokságot kell megnyernünk. Ezután jön néhány márkákra specializálódott verseny: a Corvette Pro Cup, amihez a Grand Touring bajnokságot kell megnyerni, és a Porsche Pro Cup, amihez az International Supercar sorozaton kell első helyen végeznünk. Az Open Road Knockout Challenge kiséses meneteket jelent civil forgalom mellett. Az indulás jogát a sima Knockout Challenge megnyerésével kapjuk meg. Végül van még az Endurance Racing Competition, ami egy rendkívül hosszú bajnokságot takar, s amin a GT versenykupa megnyerése után indulhatunk.









AKCIÓBAN A RENDŐRSÉG

Ami a legkellemesebb változás: a Hot Pursuit üzemmód most még királyabb. Az már a PC-s NFS III-ban is nagyon tetszett, hogy a rendőrök folyamatosan CB-zgetnek a diszpécserükkel, s így mindig tudni, hol vannak, mit fognak tenni; de ami még PC-n sem volt: azok a kukacoskodók, akik szerint a német rendőröknek nem illik angolul beszélni, dig lapozunk a járgányok közt, míg nem egy megkülönböztetett jelzéshez érünk, mi eredhetünk a gyorshajtók után. A feladat: rövid időn belül 10 gyorshajtót kivonni a forgalomból. Az egész filmszerűen van megrendezve: a delikvens szépen elhúz a várakozó vagy járőröző rendőrkocsi mellett, miközben a központból jön a parancs, hogy őt kéne elkapni...

Rendőrnek beállni szintén lehet párosan, csak ahhoz muszáj kétjátékos módban játszani. Azonban egyedül sem vagyunk teljesen magunkra utalva, hiszen a kollégák segítségére mindig számíthatunk. (Vagy legalábbis majdnem mindig, ugyanis néha valamennyi járőr le van foglalva.) Csak beszólunk a CB-n a diszpécsernek (L1 nyomva tartva), és el kell mondanunk (a megfelelő gomb lenyomásával), hogy egy segítőtársat kérünk-e, netán kordont vonjanak, vagy esetleg lefektessenek tüskéket a gyanúsított elött. (A negyedik gomb nem a CB-re vonatkozik: kikapcsolhatjuk vele a szirénát, amivel egyben a célpont kijelölését is töröljük.)

A Hot Pursuit módnál figyelhető meg leginkább a mesterséges intelligencia. A komolyabb bűnözők nem hagyják csak úgy leszorítani magukat, hanem kacskaringóznak, a fékbe taposnak, bekapcsolhatják a Local Police pontot! (A pályaválasztásnál négyzetet nyomjunk.) Kár hogy nincs magyar pálya... Az üldözéses versenynél amúgy a gyakorlati különbség tehát az, hogy most nem csak törvényszegőként kapcsolódhatunk be a fogócskába. Ha egy civil sportkocsit választunk, persze minden marad a régi: szólóban egyedül, avagy párbajban, kettesben menekülhetünk a rendőrök elől. Ha majd miután eléjük kerültünk (ami már eleve kényelmetlen, hiszen hátrafelé kell pillantgatni), szépen beiesztenek minket az egyik irányba, majd kielőznek minket a másik oldalon. Az is előfordul (ha túlságosan eléjük mentünk), hogy frankón csinálnak egy kézifékes megfordulást, és az ellenkező irányba veszik az útjukat. Felhívnám rá a figyelmet, hogy a Hot Pursuit-nál egy fentebbi külső nézet is választható, ami mondjuk némileg megkönnyíti a dolgunkat.

Amennyiben sikerül fülön csípnünk tehát a jómadarakat, komolyabb kocsikat kapunk, és azokkal még keményebb bűnözők után eredhetünk. Érdekességképpen elmondhatom, hogy a rendőrség (ekképpen megnyerhető) legdrágább eszköze nem más, mint egy helikopter. Persze ezt csak poénnak szánták, s ezért csak a Test Drive módban lehet használni.

Recept a gyors meggazdagodáshoz

De vessünk egy pillantást a kétjátékos menübe is, ahol egy igen hasznos lehetőséget találunk. A High Stakes eredetileg arra lett kitalálva, hogy két játékos a saját kifejlesztett verdáját mérje össze. Ehelyett azonban biztos vagyok benne, hogy mindenki csak csalásra fogja használni. Az alkotók két hibát követtek el. Hiba volt, hogy a résztvevők nem pénzben, hanem csakis a kocsijukban fogadhatnak, és még nagyobb hiba volt, hogy a gép nem ellenőrzi, hogy nem-e ikerállások versenyeznek egymással. Az egyedüli kritérium, hogy a versenyen csak olyan indulhat, akinek vagy két kocsija van, vagy van annyi pénze, hogy vereség esetén egy újat tudjon venni.

A képlet ezek után nagyon egyszerű: készítünk egy másolatot a saját állásunkból (egy másik kártyára), és elnyerjük onnan a saját autóinkat. Még csak végig se kell menni a kamu futamokat, elég, ha feladjuk őket a második játékossal. (Megjegyzem: a program a menet előtt eltávolítja a kocsikat a kártyákról, úgyhogy egy áramszünet igencsak fel tudja borzolni a kedélyeket. Javaslom, hogy az "eredeti" állásról mindig csak valami olcsó kocsit kockáztassunk.) A High Stakes-t amúgy tervezhetjük egy menetesre (Single Race), de játszhatjuk 3 vagy 5 menetben is.

A VÉGSZÓ

A még fel nem sorolt egy- illetve kétjátékos üzemmódokban nincs változás, tehát a Test Drive-nál egy-egy tesztkört futhatunk le civil forgalomban, a Single Race-nél pedig egyedül, kettesben, avagy teljes mezőnnyel rendezhetünk különálló futamokat. Az ellenfelek tudását és a pályákat persze mi választhatjuk meg (a későbbi pályákat csak az után, hogy eredményt értünk el egy olyan bajnokságon, ami tartalmazza őket.), sőt a pálya-opcióknál időjárást, éjszakát, civil forgalmat és egyebeket is rendelhetünk.

Mivel a leírás elég hosszúra nyúlt, terjengős kiértékeléssel már nem fárasztom a kedves olvasót – a fentiekből azt hiszem, úgyis le lehet szűrni a konzekvenciát. Az NFS eme új epizódja ismét egy nagyon kellemes darab, de hogy valami negatívumot is említsek: számomra úgy tűnt, az autók most kevésbé viselkednek reálisan, mint legutóbb. Hihetetlen, hogy teljesen keresztbefordítom a gyorshajtót az úton, mire az egy kormánymozdulattal egyenesbe rántja az autóját és továbbhajt.

Igaz, ezzel összefüggésben a saját kocsinkra is kevésbé érvényesek a fizika törvényei – a felázott úton is be lehet venni teljes gázzal a kanyart... Szóval ezt leszámítva minden tetszett. A motorhangok és a környezeti zajok nagyon kidolgozottak, s a zene is profi válogatás – a pergő techno nagyban elősegíti az adrenalinszint emelkedését. Hangulatilag mellesleg hasonló az egész a Test Drive 5-höz. Olyannyira hasonló, hogy az egyik szám meg is egyezik...

V.Z.

NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE

LÁTVÁNYOSSÁG	
JÁTSZHATÓSÁG	
SZAVATOSSÁG	
ZENEBONA	

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

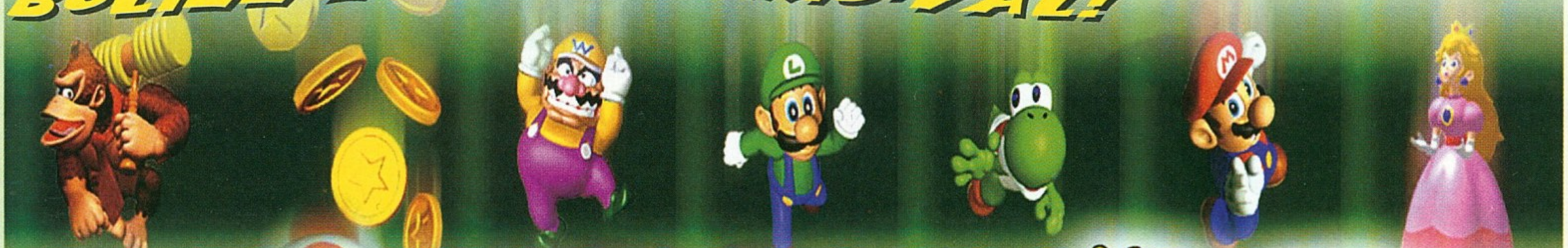
✓ A RENDŐRAUTÓKBA IS BE LEHET ÜLNI, A KARRIERISTA JÁTÉKMENET JÓ ÖTLET

× NÉHA TÚL MESTERKÉLT AZ AUTÓK VISELKEDÉSE

90%

Amíg még nem voltak mikroprocesszorok a világon, egészen másképp nézett ki, amikor néhány barát összeült egy "multiplayer" játékhoz. Többnyire valamilyen tábla köré csoportosultak, kockát dobáltak, s bábukat rakosgattak. De talán nem helyénvaló a múlt idő használata, hiszen még ma is sokan hódolnak ennek a szenvedélynek – főként most, hogy immár "elektronikus" kivitelben is jelennek meg hasonló dolgok. Táblás társasjátékot ötvözni

BULIZZ EGYET MARIO-VAL!





videojátékkal nem új ötlet. Azonban csak akkor sikervárományos az ilyen próbálkozás, ha olyan táblás játékról van szó, amit csakis ebben a formában lehet elképzelni. Örömmel jelenthetem, hogy a Mario Party egy ilyen játék.

Bevezetésnek jöjjenek röviden az előzmények! Marionak és barátainak nagy gondban fő a feje. Nem tudják eldönteni, hogy melyikük legyen ezúttal a szupersztár. A kérdést azonban végül megoldják egy huszárvágással: az lesz a játék csillaga, aki a legtöbb csillagot tudja begyűjteni.

A SZABÁLYOK

Mario és társai hat különböző táblán próbálhatnak szerencsét, és ez valóban nagyrészt a szerencse próbája lesz, hiszen – ahogy az már a társasjátékokban szokás – a kockát elvetve véletlenszerűen lépnek a versenyzők. A játék főmenüjeként egy kisebb település szolgál, ahol az épületek jelentik a választható opciókat. A kalandozások megkezdéséhez a középső csövön kell leereszkednünk. Az első dolgunk az emberi játékosok számának a megadása. A résztvevők száma fix négy, azaz ha ennél kevesebben játszunk, a többi játékost a gép fogja irányítani. A gépi játékosoktól azonban nem kell idegenkedni: legalább olyan "emberiek", min jómagunk. Ha egyszer kitolunk velük, nem felejtenek. Nos, akkor választanunk kell karaktert magunknak és a computernek egyaránt: Marion kívül jelen van Luigi, Peach hercegnő, Yoshi, Wario és Donkey Kong. Ezután egyben vagy külön-külön meghatározhatjuk a gépi játékosok mesterséges intelligenciáját, s már csak a tábla, azaz a térkép kiválasztása, és a teljesítendő körök számának megadása van hátra. Mindegyik szereplőnek van egy hazai pályája (Marionak például a Szivárvány Kastély, míg Donkey Kongnak a dzsungel), azaz így jön ki a hat helyszín. A pályáknál kirajzolt csillagok a nehézségi szintet jelzik. Minél nehezebb egy pálya, annál nehezebb lesz megtalálni Toad-ot, akitől a csillagokat vásárolhatunk, és annál több lesz a csapda.

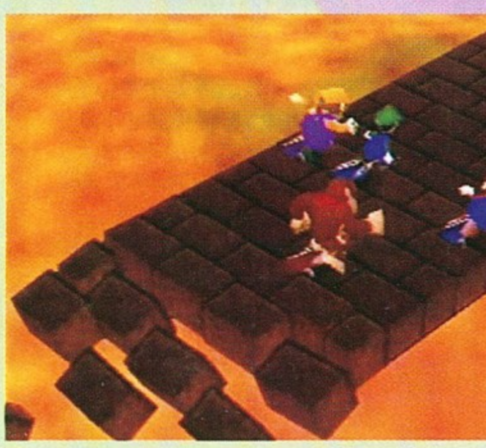
Amikor megérkezünk a kiválasztott helyszínre, mindjárt dobunk is (azaz esetünkben pörgetünk) egy számot, s így kisorsoljuk a lépések sorrendjét. A menetet elkezdve persze hasonlóképpen pörgethetünk, s annak megfelelően lépünk. Nos, akkor nézzük a mezők típusait. Amennyiben kék mezőre érkezünk, 3 érme lesz a jutalmunk. A piros mező szintén három érmét ér, csak az mínuszban. (Ezek a számok egyébként a parti vége felé megduplázódnak.) A csillagos mezőkre lépve egy ún. mini-játékot indíthatunk, méghozzá egy egyjátékos mini-játékot. Ezeknél az akciórészeknél szintén pénzt lehet nyerni. A kérdőjeles mezők hatására sok minden történhet, azaz meglepetés attól függően, hogy éppen melyik térképen járunk. Például Wario csataterén azoknak az ágyúknak irányzékát állítják át, melyekkel hőseink az egyes pályaszakaszok között közlekednek. A felkiáltójeles mező sansz játékot jelent. Egy olyan játék, ahol a félkarú rabló mintájára pörög három kocka, és mi különböző ábrákat hozhatunk ki egymás mellé. Attól függően, hogyan passzolnak blokkok, érméket vagy csillagokat csórhatunk el a többiektől, illetve ők egymástól. Célszerű a középső ábrával kezdeni, amivel megadhatjuk, mit is csináljon majd egymással a két kisorsolt két játékos. Próbáljuk meg a csillagra állítani! Ezután felgyorsulnak a szélső kockák, de még így sem különösebben nehéz megállítani a megfelelőt úgy, hogy a jutalmazott figura a sajátunk legyen. A harmadik kocka ezt követően még jobban bepörög, de hát az számunkra már oly mindegy, kitől csórjuk el a dolgokat. Na de haladjunk tovább a mezőkön! A Bowser mező egy igen "jópofa" móka: Bowser jelenik meg, aki mindenféle trükkel facsar ki pénzt a játékosokból. Például ad egy érmét, s csak azután árulja el, hogy húszat kér cserébe, hogy hősünk már felvette. Ezen kívül Bowser néha mini-játékot is indít a saját szájíze szerint, ahol többnyire nem a győztest jutalmazzák, hanem a veszteseket büntetik. Végezetül a gomba mező egy dupla vagy semmi szerencsejáték. Ha egy piros gomba jelenik meg, újra dobhatunk, ha azonban egy mérges gombánál áll meg a kocka, kimaradunk a következő körből.

Az említett mezőkön kívül fontos szerepet játszanak még a figurák is, akikkel menet közben találkozhatunk. Különböző karakterek várakoznak egyes mezőknél, akiknek ha fizetünk, a maguk módján segítenek. Közülük természetesen a legfontosabb Toad, a gomba, aki csillagokat ad 20 tallérért. Boo, a szellem a másik legkeresettebb figura: pénzt vagy csillagokat képes rabolni a többiektől. Egy csillag ellopása 50 érmébe kerül – ez a legnagyobb kitolás, amit el lehet képzelni. Koopa Troopa, a teknős egyrészt idegenvezetőként áll a szolgálatunkra, azon kívül ha a Start mezőn találkozunk vele, minden esetben 10 tallért ad ajándékba. Rajtuk kívül még pályától függően lehetnek újabb figurák is, mint például Wario pályájánál maradva a Fly Guy, aki a játékosokat vitethetjük át máshová.

Ha már mindenki lépett, szintén egy mini-játék veszi kezdetét. A mini-játékoknál a mezők színe szerint csoportosítva lesznek a játékosok piros és zöld csapatba. Ha valamelyik játékos kérdőjeles mezőn állt meg, a gép választja ki a csapatát. A mini-játék típusa a csapatelosztás után véletlenszerűen választódik ki – ötven közül válogat a gép!

Nos, a fentiek szerint kalandozva juthatunk tehát csillagokhoz. Miután a megadott számú kör befejeződött, a játék véget ér, és Koopa Troopa kihirdeti az eredményt. A sorrendben az első díjat, a Game Star csillagot az kapja, aki a legtöbb pénzt gyűjtötte a mini-játékokban. A Coin Star csillag azt a játékost illeti meg, aki összesen a legtöbb pénzt gyűjtötte. A Happening díjat pedig azé a játékosé, aki a legtöbbször lépett kérdőjeles mezőre. Valamennyien, akik megnyerték az említett díjak valamelyikét, egy-egy csillaggal gazdagodnak. Végül jön a végső eredményhirdetés: melynek eredménye pedig a begyűjtött csillagok alapján alakul ki. Aki a legtöbb csillagot gyűjtötte, az lesz a nyertes, vagyis a játék Szupersztárja. Ha netán holtverseny alakul ki az első helyen, az érmék mennyisége dönt.



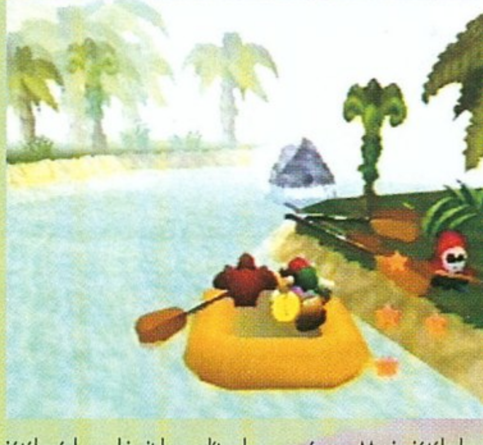


A MUSHROOM FALU

A kalandozások során begyűjtött érmék és csillagok a Mushroom Bankba kerülnek. Az érmékért a Mushroom falu shopjában mindenféle dolgot vásárolhatunk. Bővíthetjük mondjuk az opciós házat (a hangtesztként működő madarat például külön kell megvásárolni), de ami fontosabb: olyan ládákat is vehetünk, amik a játékra lesznek kihatással. A megvásárolt cuccainkat szintén a bankszéfünkben fogjuk tartani, és onnan is vehetjük elő őket. Pénzért továbbá mini-játékot is lehet venni. A Mini-Game House-ban eltérő összegeket kérnek értük, ha azonban nincs elég pénzünk, "bérelhetjük" is őket: 10 tallérért bármikor bármelyiken gyakorolhatunk. (Mármint azok közül, amiket már megtaláltunk.) A házban ezen kívül rámutathatunk egy vázára is: rajta keresztül egy mini-játékokra specializálódott részhez kerülünk, a Mini-játék Stadionba. Ez egy lerövidített verziója a normális játéknak: nincsenek a pályán se csapdák, se elágazások, és csak pénzt lehet nyerni.

Visszatérve a faluba még hátravan egy dolog, amire nem tértem ki: a tutaj. A folyón keresztül a Mini-játék Szigethez kerülünk, ahol minden egyes mező mini-játékot indít. Ez a





játékmód egy kicsit hasonlít a hagyományos Mario játékokhoz: a szigetet lépésről lépésre kell meghódítani, és a gép életeket számol. Kilenc világ van, és nekünk a bennük található összes mini-játékot teljesítenünk kell. A Koopa Troopa mezőknél lehetőség van állásmentésre is.

AZ ÉRTÉKELÉS

Annyit mondhatok: a Mario Party az eddigi legélvezetesebb társasjáték, amivel konzolokon (és számítógépen) valaha találkoztam. Függetlenül attól, hogy éppen egy 2D-s vagy egy 3D-s helyszínen járunk mindenhol szép színes a grafika, kellemes zene szól, s a feladatok sokszínűsége miatt – no meg az említett vásárolgatós szisztémának köszönhetően – jó ideig garantált a szórakozás. A legtöbb ilyen játékot a monotonitással szokták elrontani, de a Mario Partyban peregnek az események, és mindig valami más jön. Az persze lehet, hogy unalmas kivárni, amíg néha a gép egymagában játszik, és nem értjük, miért nem lehet továbbnyomni az egészet, de ha ezt vetjük a játék szemére, akkor ezt bármelyik nem elektronikus társasjátéknál is kifogásolhatnánk – ez egyszerűen hozzá tartozik a műfajhoz.

Nos, ezek után nem is maradt más tisztem, minthogy röviden ismertessem a mini-játékokat. Sajnos azt be kell ismernem, hogy e cikk írásakor még nem száz százalékos a teljesítményem, szóval két játék nem véletlenül hiányzik.

Négyjátékos feladatok

Buried Treasure:
Gyors ásatást kell végezni: azé a kincs, aki előbb megtalálja. A föld alól nyilakat is kiáshatunk, amik útmutatóul szolgálnak a kincs megtalálásához. Ásni az A nyomkodásával lehet. A sziklákon nehezebb átásni magunkat.

Treasure Divers:
Hőseink kincsek után kutatnak a tenger mélyén, ahol egy cápa és néhány polip feni rájuk a fogát. Mivel nincs könnyűbúvár-felszerelés, időnkén a felszínre kell menni levegőért. A: Merülés

Musical Mushroom:
Elsőként kell felugrani a középső, nagy gombára a ládához. A résztvevők a gomba körül táncolnak, majd mikor leáll a zene, az jelenti a jelet. Nagyon kell fülelni, sosem lehet tudni, hol a muzsika vége. A: Ugrás B: Támadás A+Z: Taposás

Crazy Cutter:
Légkalapáccsal ki kell szabadítani a megkövült alakzatokat. Az analóg kart finoman mozgatva minél pontosabban a meghatározott vonalon kell maradni, ugyanis majd a szép munka lesz díjazva!

Face Lift:
Bowsernek bizony van bőr a képén: az arcát kéne kialakítani a megadott grimasznak megfelelően. Az A-val ragadhatjuk meg az egyes részleteket, majd húzhatjuk/nyújthatjuk a megfelelő mértékben. A megoldás kulcsa, hogy alaposan figyeljük meg a mintát. Mindenki nyer, akinek megfelelő százalékban passzol a műve az eredetihez. A: Felvenni B: Vissza az egész

Balloon Burst:
Bowser Ballonok pukkasztása. Az A és a Z (vagy a B) felváltott nyomkodásával pumpálhatunk. Amikor a pumpa villog, teli van, azaz több levegőt pumpálhatunk!

Coin Block Blitz:
A Mario-játékokban már megszokott kincsesládák kifosztása. A ládák lefejelésével juthatunk az érmékhez. Némelyik blokkból több pénz is előkerül. A: Ugrás

Skateboard Scamper:
Elég veszélyes helyen gördeszkáznak hőseink: nyomukban az út rögtön leomlik. A B nyomkodásával gyorsíthatunk, míg az A-val ugorhatunk. Ugrani mellesleg nem csak az akadályoknál érdemes, hanem a lebegő érméknél is!

Box Mountain Mayhem:
Egy ládahegyet törhetünk szét a többiekkel, s így juthatunk érmékhez. Vigyázat: néhány láda visszaüt! A: Ugrás B: Támadás A+Z: Taposás

Platform Peril:
Omladozó platformokon ugrálnak át a játékosok – az nyer, aki elsőnek ér célba. Néhol érmék lebegnek, amiket természetesen érdemes begyűjteni. A: Ugrás

Mushroom Mix-Up:

Mindig arra a gombára kell állnunk, amilyen színű zászlót Toad felmutat. Ha nem érünk oda időben, elsüllyedünk a tengerben. Kibabrálhatunk a többiekkel, ha letapossuk őket, mivel úgy pár másodpercre mozgásképtelenné válnak. A: Ugrás A+Z: Taposás





Bombs Away:
Ágyúk céloznak az apró és labilis szigetre, amin a játékosaink szoronganak. Vigyázzunk, nehogy a tengerbe essünk. Amikor egy ágyúgolyó eltalálja a szigetet, a detonáció szédülést okozhat, szóval mindig idejében ugorjunk a magasba. A: Ugrás

Mario Bandstand:
Mario zenekarába lehet felvételt nyerni. Először a karmester mutatja meg (az analóg karral) mi a feladat, amit aztán a többi játékosnak (az A-val) kell a megfelelő ütemre lejátszani. A zenészeknek tehát mindig a mintát kell figyelniük.

Shy Guy Says:
Mindig ugyanazt a zászlót kell felemelnünk, mint amit a Shy Guy kalózkapitány lenget. Vigyázat: néha úgy csinál, mintha mindkét zászlót felemelné – ne dőljünk be neki. A: Fehér zászló B: Piros zászló

Cast Aways:
Sok-sok érme úszik az óceánban: nincs más dolgunk, mint a "horgászkesztyűvel" kihalászni őket. Ha kicsit nyomunk az irányítón, kicsit dobunk, ha nagyot, akkor nagyot... A visszatekercseléshez tekerni kell a botkormányt.

Key-pa-Way:
Ennél a játéknál a szokásostól eltérően mindenki egyazon csapatban van. Úgy kell kinyitni a nagykaput, hogy a tüskés Koopák nehogy elvegyék útközben a kulcsot. Akkor érdemes lepasszolni a kulcsot, amikor a Koopák közelednek. A: Ugrás B: Passzolás

Running of the Bulb:
Egy villanykörtét kell a foglalatába helyezni. Az útközben támadó szellemeknek mossunk be egyet-kettőt, s úgy védjük meg azt, akinél éppen a körte van. Ha valakit elkapnak a szellemek, nyomban szabadítsuk ki. A: Ugrás B: Támadás

Hammer Drop:
El kell kapni az érméket, amiket a fickó a felhőről dobál le. Vigyázat: néha kalapácsokat is odahajít, és ha olyankor pont a torony szélén állunk, könnyen leszédülhetünk. A: Ugrás A+Z: Taposás

Slot Car Derby 1-2 (Két különböző pálya):
Elektromos kisautók versenye, ahol fő a megfelelő tempó. A túlzottan nagy gyorsaság megárthat: az autó megpördül, ami pedig időveszteséget okoz. Amikor már füstölnek a gumik, érdemes lassítani! Az autót simán az analóg stickkel irányíthatjuk.



Három az egy ellen feladatok

Pipe Maze:
Úgy kell bedobni a kincsesládát a csőhálózatba, hogy az a saját versenyzőnknél jöjjön ki. A ládát az A-val lehet útjára indítani. Amikor az elején végigpásztázza a nézet a hálózatot, akkor kell nagyon figyelni!

Bash'n'Cash:
Rosszul jár az, aki Bowser jelmezt kap: csakis menekülhet a többiek kalapácsa elől. A: Ugrás/Támadás

Bowl Over:
Bowlingozás. A "gurító" céloz a Koopa Troopa páncéllal, a bábukat játszó játékosok pedig megpróbálnak félreugrani. Ha a páncél a pálya szélének ütközik, vége a mulatságnak. A: Gurítás/Elugrás

Coin Block Bash:
A kemény kövek kemény összegeket rejtenek. Az tudja őket kiszabadítani, akinél a kalapács van. Ha a tulajdonost megtámadják, elejti a kalapácsot, és bárki felveheti! A: Ütés felülről/Ugrás B: Ütés oldalról/Támadás

Grab Bag:
Érmerablás szabadon. A többi játékos hátizsákját a B nyomkodásával kaphatjuk el. Amikor minket kaptak el, szintén a B-vel szabadulhatunk. A: Ugrás B: Rablás/Szabadulás

Bumper Balls:
"Enyém a vár" típusú játék golyókon egyensúlyozva. A cél: lelökni a többieket a szigetről. Lehet taktikázni is: azaz nem csak lelökéssel, hanem lecsalással is próbálkozhatunk...

Tipsy Tourney:
Billegtetni kell a keretet, mire a benne csúszkáló koopapáncél egy képet fed fel. Minél közelebb megyünk a szélekhez, annál jobban megdöntjük a táblát. A: Ugrás

TightRope Treachery:
Míg az egyik játékos kötéltáncost játszik a tenger felett, addig a többiek azon mesterkedhetnek, hogy a csónakjaikból ágyúzzák őt. A: Ágyúzás

Crane Game:
Markolós játék. Fel kell markolni a díjakat, miközben a többiek akadályozzák a kart. Ha a kart kezelő elkap valakit, a pénzének az egyharmadát elrabolhatja! A: Leereszteni a kart (nyomkodva markolni)/Akadályozni (nyomkodva)

Piranha's Pursuit:
Az egyik játékost egy Piranha Növény üldözi egy akadálypályán. Eközben a többiek a növényt öntözik egy felhő segítségével, mire az esőtől a növény megnő, és nagyobbat tud ugrani! A: Ugrás/Ugrálás B: (nyomkodva) Menekülés/ - A+Z: - /Taposás

Tug o' War:
Kötélhúzás egy szakadék felett egyenlőtlen erőviszonyok mellett. Aki leesik, a húsevő növény martaléka lesz. Az irányító tekerésével lehet erőt kifejteni.

Paddle Battle:
Egy kis vadvízi evezés. A partról manók szurkálnak a lándzsájukkal, s ha betalálnak, az eltalált oldal érméket veszít a másik javára. Az irányító tekerésével evezhetünk.

Coin Shower Flower:
Érmék záporoznak egy billegő virágra. Egy játékos a virágon van, három pedig, a virág körül csónakázik. A virágon egyensúlyozónak vigyáznia kell, ne menjen túl közel a széléhez, különben leeshet! A stickkel mozgathatjuk a növényt/csónakot

Kettő a kettő ellen feladatok

Bobsled Run:
Társulunk egy másik játékossal egy bob-lesiklásra. A pályán lévő gyorsítópaneleken áthaladva továbbnövelhetjük a sebességet! A: A bob meglökése

Desert Dash:
Síverseny a sivatagban. Egy lécen ketten kell menni, szóval fő az összhang. Ha nem egyszerre mozognak a csapattársak, borulás lesz a vége.

Bombsketball:
Kosárlabda bombával. Amelyik csapat elsőként pontot szerez, az nyer. Ugrás közben a B-vel dobhatunk kosárra. A: Ugrás B: Passzolás/Szerelés

Handcar Havoc:
Kézi hajtású sínautó verseny, ahol az győz, aki gyorsabban "pumpál". Ha jobbra vagy balra döntjük a kocsit a kanyaroknál, nem vesztünk sebességet! A: Gyorsítás B: Fékezés

Deep Sea Divers:
Hőseink csapatot alkotva búvárkodnak, hogy még nagyobb ládákat tudjanak felhozni. Míg az egyik csapattárs merül, addig a másiknak a csörlőt kell kezelnie fent a csónakon. A csörlő működtetéséhez tekerni kell az irányítót. A: Úszás

Egyjátékos feladatok

Memory Match:
Memóriajáték, azaz párosítani kell a lefordított ábrákat. Vigyázat: ha a Bowseres ábrát fordítjuk meg, néhány pillanatig megszédülünk. A: Ugrás A+Z: Taposás (Megfordítás)

Slot Machine:
Félkarú rabló játék. (Magyarul azonos ábrákat kell kipörgetni.) A tárcsákat megállításához a középső ládát kell lefejelni. Ha a kalapot vagy a kincsesládát sikerül kihoznunk, rengeteg pénzt nyerünk. A: Ugrás

Shell Game:
Az egyik Koopa Troopánál kincs van, s azt kell megtalálni. Alaposan kell figyelni, nehogy szem elől tévesszük a keverés közben! A: Ugrás B: Támadás A+Z: Taposás



Ghost Guess:
Meg kell találni a szellemek vezetőjét. Az a vezetőjük, amelyik elsőként mozdul. Az árnyékukat érdemes figyelni! A: Ugrás B: Támadás A+Z: Taposás

Pedal Power
Ki kell világítani a szobát, mielőtt még Boo elkaphatna minket. Az energiaforrást nekünk kell biztosítani, azaz pedáloznunk kell a generátort. Az analóg irányító minél gyorsabb tekerésével győzhetjük le a szellemet.

Whack-a-Plant
Kertészi állás. Vissza kell tuszkolnunk a húsevő növényeket a cserepekbe, azaz rájuk kell ugornunk. Mivel csak pillanatokra dugják ki a fejüket, a távolabb eső növényekhez hosszú ugrással érhetünk oda! (Az A-t nyomva tartva.)

Ground Pound:
A sima tetejű cölöpök ledöngölése a feladat. Az emlékezetünkbe kell vésni, hogy melyik üres és melyik kihegyezett, mielőtt még a pillangók rájuk szállnának. Mondjuk ha elég szemfülesek vagyunk, a pillangók mellett is láthatjuk, melyik milyen. A: Ugrás A+Z: Taposás

Teetering Towers
Dülöngélő tornyokon kéne átugrálnunk. Ahová állunk rajtuk, abba az irányba dőlnek el. Mivel a tornyok elég távol vannak egymástól, mindig a megfelelő irányba kell döntenünk őket. A: Ugrás



Knock Block Tower:
Egy ládákból és kövekből álló torony tetején tanyázik egy kincsesláda. Megszerezni úgy tudjuk, ha széttörjük a ládákat. Ellenben vigyázat: a kövek letaszítanak a mélybe! A: Ugrás B: Támadás

Limbo Dance:
Egy kis limbo egy rudakkal teli ösvényen. Ha túlságosan hátradőltünk, engedjük lassan felállni a figuránkat. A: Hátradőlés és egyben előre

V.Z.

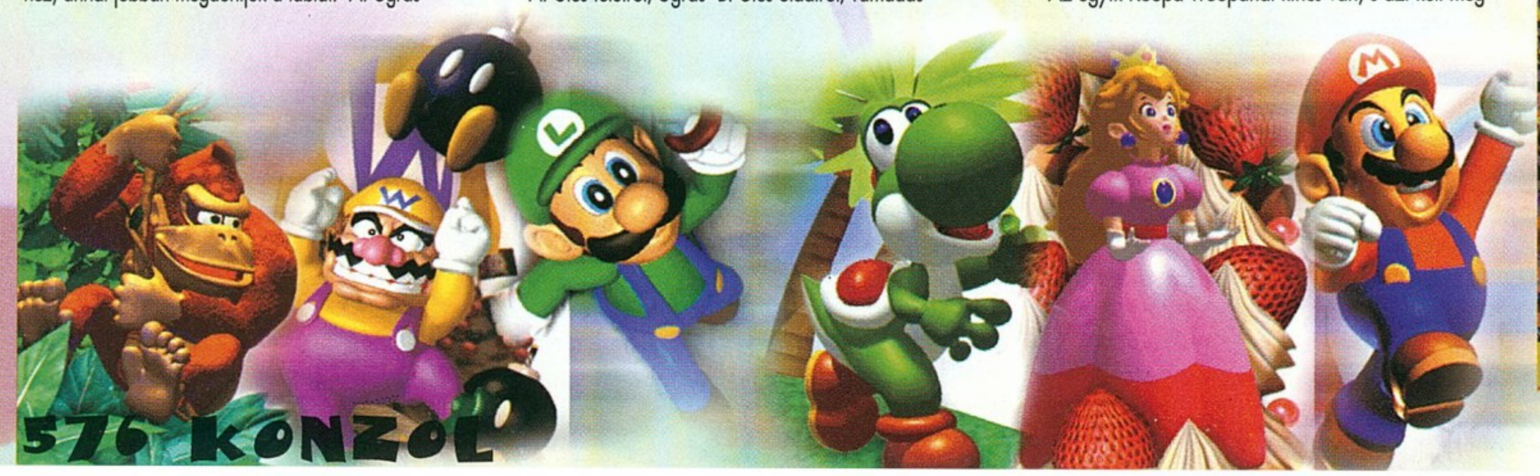
MARIO PARTY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMORIÁBA
RUMBLE PAK

✓ RENGETEG MINI-JÁTÉK
× NEM A LEGIZGALMASABB MULTIPLAYER JÁTÉK - TALÁN JOBB EGYEDÜL

86%

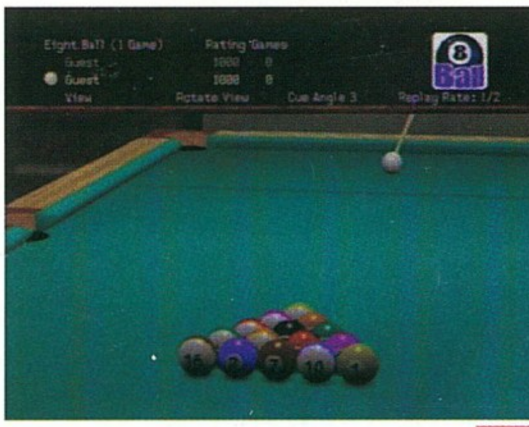


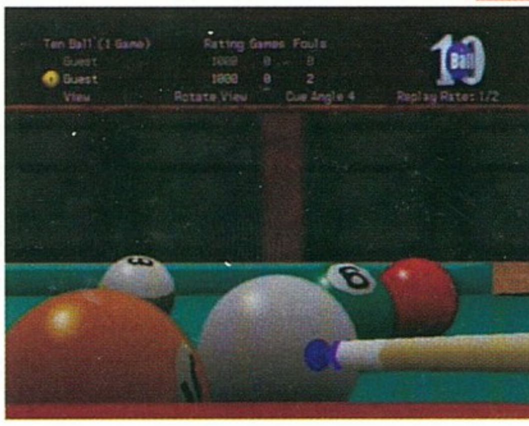


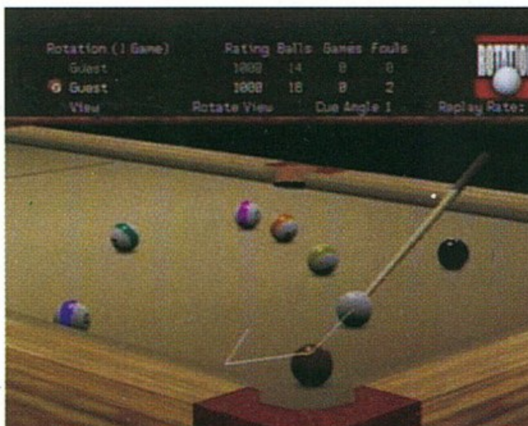
Virtual Pool 64

Meg kell mondjam, nem vagyok a zöld posztó ördöge. Ha nagyritkán biliárdasztal közelébe kerülök, általában "célzóvíz" hörpintgetésével próbálom pótolni a hiányzó tehetséget, de az isteni nedű (főként ha elvetem a sulykot) sajnos nem sűrűn segít a problémámon. Na de sebaj, most, hogy megérkezett az első N64-es pool-játék, talán még van remény...

A Virtual Pool 64-ről sok mindent el lehet mondani, de azt nem, hogy elrugaszkodik a valóságtól. A golyók – a magas grafikai felbontásnak köszönhetően – gyönyörű kerekdedek, a rendkívül körültekintő programozás eredményeként pedig az asztalon végbemenő események a fizika törvényeinek minden betűjét betartják. A dákó irányítását maximálisan az analóg stickhez optimalizálták, ami annyit jelent, hogy dinamikusan szabályozható a lökés erőssége. Az élethűséget tekintve az N64 hard-





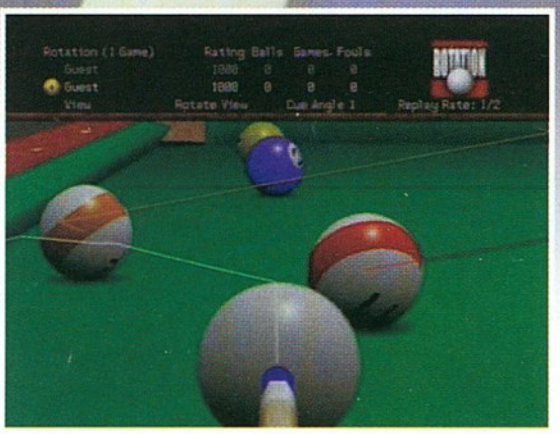


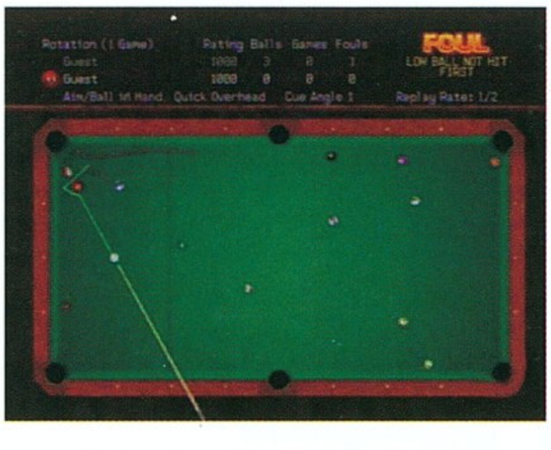
verével kötve hiszem, hogy lehet ennél jobbat alkotni.

Ott sürgünk-forgunk egy igazi asztal körül – erről az illúzióról az automatikus zoom gondoskodik. Teljesen úgy érezzük, mintha tényleg ott lenne a zöld posztó előttünk – távolról figyelhetjük az ellenfél játékát, majd amikor mi következünk, odahajolunk a lökéshez. Lám, a virtuális tér milyen előnyöket rejt: még csak fel se kell állnunk a fotelból ahhoz, hogy felmásznunk az asztalra – mert hát ugye a valóságban ezt néhány helyzet megköveteli.

A játék olyan igényes, hogy még a legprofibb bajnokok kívánalmait is teljesíti. A nevünket beírva egyben egy ranglistára iratkozunk fel, ahol 1000-es pontszámmal kezdünk, s onnan mehetünk egyre feljebb. Ennek érdekében játszhatunk egy-egy különálló meccset (Match) tetszőleges tudású gépi ellenféllel, vagy indulhatunk különböző nehézségű bajnokságokon (Tournament) általunk meghatározott résztvevőszámmal. Persze egyedi meccseket játszhatunk egymagunkban vagy egy másik játékos ellen is. S ezzel még nem is merítettük ki az üzemmódokat! Szórakozhatunk ugyanis szabad stílusban is (Free Style), ahol kisebb zsonglőrmutatványoknak rugaszkodhatunk neki (a Game Options-ból érdemes átnézni a Built-in Shot opciót), végül pedig játszhatunk Shark Skins játékot is, ami egyfajta keveréke a három, hat és kilenc golyós játékmódoknak.

Az említett üzemmódokon belül kilenc játéktípust lehet megkülönböztetni, kezdve az egyszerű nyolc golyós menetektől a rettentően kemény Bank Pool-ig, ahol kb. fél órai játék után tudtam egy golyót végre szabályosan "zsákolni". (Ugyanis csakis a mandinerről, tisztán beguruló találat a jó.) Bár meg vagyok róla győződve, hogy aki ilyen játékot vesz, az ismeri a pool alapvető szabályait, azért a rend kedvéért mégis röviden elmagyaráznám – már amennyire egy magamfajta műkedvelő tudja. (Előre is elnézést kérek, ha netán szakszerűtlen kifejezésekkel élnék.) Tehát maradjunk most csak a nyolc golyós játéknál, ahol az a legfőbb szabály, hogy a fekete nyolcas golyó tabunak számít – csak a többit követően szabad eltenni. A kezdésnél dől el, ki lesz a csíkos és ki a teli golyókkal: amilyent elsőnek elraksz, azzal leszel. Szabályos lökésnek az minősül, ami megfelel a következő három elvárás valamelyikének: a fehér golyó érinti az asztal szélét, a saját golyónk érinti az asztal szélét, és persze az is jó, ha elrakjuk az egyik golyónkat. Ha a lökés ezek egyikének sem felel meg, az hibának minősül és az ellenfél – azon kívül, hogy átveszi a kezdeményezést – oda helyezheti a fehér golyót, ahova akarja. A hibákat jelző sarokban sokat szerepel a Scratch szó is (főként ha egy kezdő markában van az irányító): ez azt a sajnálatos eseményt jelöli, amikor a fehér golyót "sikerül" elraknunk. A játékot azonnal elvesztjük, ha a nyolcast a kelleténél korábban tüntetjük el, vagy ha kiepítjük az asztalról, illetve ha a befejezésnél nem abba a lyukba lökjük be, ahova azt előzőleg jeleztük! Nyerni ezzel összefüggésben úgy lehet, ha mi rakjuk el a nyolcast, és nem az ellenfél.





A Virtual Pool 64-ben az, ami különösen megnyerő, hogy bárki lehet sikeres. Easy fokozaton például a gép megközelítőleg olyan precizitással küldi el a fehér golyót, mint ahogy jómagam. Humoros módon ráadásul a tudásunktól összhangban kezdetben olyan ellenfelekkel küzdhetünk meg, mint Sir Sokathibázik, majd aztán egyre pengébb hangzású nevekkel kerülünk egy asztalhoz, mint mondjuk Vinnie Vidivici-vel. De amúgy nem csak az ellenfelek igazodnak a csekélyebb tudáshoz, hanem a körülmények is. Amatőröknek való asztalt kapcsolhatunk be (nagyobb résekkel), vagy segítségeket kérhetünk a pause menüből úgy a szabályokat, mint az aktuális lökést illetően. Ott van például a Kibitz Shot, amivel valamennyi golyó útját előre kirajzoltathatjuk.

Nos, dicsérő szavaim hatására most nyilván azt gondoljátok, hogy a Virtual Pool 64 egy tökéletes játék. Ki kell azonban ábrándítsalak Titeket. A hangok például hibátlanok, viszont a zene förtelmes. Az automatikus zoomnál pedig nem említettem, de néha azért be kell segíteni manuálisan is a kamerásnak, különben a hátunk mögött zajlanak az események. Az asztalt körülvevő szobák grafikája pedig lehetne kevésbé spártai. Végül ami a legfontosabb: egyjátékos módban nem igazán érezni a megnyert játék örömét. Valami "történetes" üzemmódot illett volna fabrikálni, ahol eltérő egyéniségek színesíthették volna a játékot, s esetleg még pénzben is lehetett volna fogadni. Úgy talán egy kicsit elfelednénk, hogy nem pusztán egy gép logikáján (pontosabban a nehézségi szinten) múlik, milyen esélyünk van a győzelemre. A Virtual Pool 64 tehát nem pótolhatja azt az élményt, amikor egy baráti társaság röffen össze egy partira, viszont amit bátran állíthatok: kiváló lehetőség arra, ha meg kívánjuk lepni az ellenfeleinket, s titokban akarunk gyakorolni.

V.Z.

VIRTUAL POOL

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMÓRIAKÁRTYA

✓ TÖKÉLETES SZIMULÁCIÓ
× EGYJÁTÉKOS MÓDBAN NEM TÚL IZGALMAS

82%

Hullámvasutat megszégyenítő pályák, néhány bődületesen gyors jármű, ultramodern fegyverek: ezek az összetevői annak a receptnek, melynél jobbat még a Balázs família







sem tud prezentálni a Recept Klubban. Mint emlékezetes, ezekkel az adalékokkal készült az Extreme-G is, mely az első olyan N64 játék volt, ami fel tudta venni a versenyt a 21. századi versenyjátékok mezőnyében az akkor még csak PlayStationre létező WipeOuttal. Igaz, egyesek szerint a Probe boszorkánykonyhájában a recept egyik összetevőjét túladagolták, s ezért végül egy fogyaszthatatlanul gyors anyag lett a címből. Bár jómagam nem tartozom az ilyen elégedetlenkedők közé, mi tagadás, ebben van valami. Az Extreme-G-ben természetes velejárói a versenyeknek, hogy a nagy sebességtől kisodródott motor gyakran a szegélynek ütközik – lehetetlen elkerülni. A második rész megalkotásakor tehát a fejlesztők elsősorban ezeknek a kritikus észrevételeknek próbáltak megfelelni. Kicsit lassítottak a tempón, kicsit szélesítettek a pályákon, azaz játszhatóbb, könnyebb lett a játék. Hogy jobb is lett-e, az egy más kérdés, de egyelőre ne szaladjunk annyira előre.

ÉLJ GYORSAN, HALJ MEG GYORSAN!



A kerettörténet szerint 25 évvel járunk az első részben lejátszott versenyek után. A közönség elkezdi unni a virtuális futamok egyhangúságát, és már valami újat akar. Ekkor jön az ötlet: mi lenne, ha az Extreme-G-t a valóságban rendeznék meg. Valódi motorokkal, valódi fegyverekkel, valódi pilótákkal. Az eképpen különösen veszélyessé váló versenyek hamarosan mágnesként vonzzák a közönséget, minek hatására a szponzorok sem maradnak távol. Sőt, a katonaság is élénk érdeklődést mutat a versenyek iránt: csúcstechnológiájú fegyvereket fejleszteni a szponzorok pénzén, s azokat rögtön in-



gyen ki is próbálni igen csábító. Nem is haboznak soká: felajánlanak néhány rendkívüli versenypályát a világ legkülönbözőbb pontjain.

A két keréken járó cirkusszal tehát most világkörüli turnéra indulunk. A 12 különböző pálya között akad, ahol egy dzsungelben, fák lombkoronái között cikázik az út, és van olyan (többnyire ez a jellemző), hogy füstös gyárépületeken, ipari létesítményeken száguldunk át. Minden pályának három fokozata létezik: attól függően, hogy a milyen nehézségi szintig jutottunk (a bajnokságon), egyes szakaszok felnyílnak, míg mások lezárulnak – választási lehetőségünk magyarul nincs. A játék szabályaiban is van némi változás: ezúttal színes korongok formájában jelennek meg a felvehető fegyverek, az egyre fogyatkozó energiáinkat pedig színes kiállósávokon tölthetjük. (A kék sáv a pajzs energiáját tölti, a piros pedig az elsődleges fegyverét.) Ezekhez a sávokhoz általában ugratón vezet az út, szóval külön oda kell figyelni, mikor érdemes felhajtani rájuk.



Most pedig néhány szót a fegyverekről. Az elsődleges fegyver, azaz a lézer nem sok vizet zavar, bár ha nyomva tartjuk a tűzgombot, izzíthatjuk egy kicsit. A felvehető fegyverek már valamivel hatásosabbak – leszámítva persze a reflektort, ami csupán a sötét alagutak megvilágítására hivatott. A fegyverek – ahogy már megszokhattuk – egy kapszulában lövődnek ki a járgányunkhoz, s menet közben kapcsolódnak rá. Vannak különféle rakéták, köztük olyan is, ami hátrafelé tüzel, megmaradt az előzést akadályozó oldalsó lézerkorlát, valamint ismerős lehet a teleport is, amivel az üldözőinket tehetjük hátrébb. Jó móka továbbá ha aknákat vagy automata ágyúkat pakolunk le az ellenfeleinknek, vagy füstfelleggel borítjuk be a pályát. A megfelelő eszközzel átkapcsolunk rakétahajtásra is, ami nem csak hogy felgyorsít minket, de még meg is égeti az üldözőinket. A rakétahajtásról jut eszembe: rendelkezésünkre áll nitro is, melyből hármat kapunk egy menetre. Ezekkel spóroljunk, s lehetőleg egyenes útszakaszon eresszük ki őket.

A három körös menetekben hét versenyzőt kell magunk mögé utasítanunk, s csak úgy léphetünk tovább a nehezebb bajnokságokra, ha elsők leszünk a pontversenyben. Bajnokságból (Extreme Contest) összesen négy van. Igaz, a negyedik, a Duel mód (amit 12 menetes Meltdown bajnokságért kapunk meg) már nem igazán nevezhető bajnokságnak, hiszen párbajokat kell vívnunk. Kezdésnek amúgy csakis az Atomic bajnokság választható, ami négy futamot foglal magában.

Természetesen játszhatunk különálló futamokat is (Single Player), ahol van gyakorlás, időmérő edzés ellenfelek nélkül (szellemmotorossal), és ami a legjobb: Arcade mód. A játéktermi üzemmódban rendhagyó módon kell bizonyítani az elsőbbségünket: nem számít, mennyi kört megy a mezőny, a verseny az utolsó talpon (pontosabban keréken) maradt versenyzőig tart.

A multiplayer játékok (melyek most sokkal élvezetesebbek mint legutóbb) közül most csak a Battle Arénát emelném ki. Ez azért más, mert itt már nem is motorokkal zajlik az élet-halál harc, hanem tankokkal – mondanom sem kell, itt sem számít a célegyenes. Külön ehhez a módhoz hat darab arénát készítettek.

Nos, értékelésként annyit mondhatok, hogy a helyszínek most valamivel komplexebbek, azaz több épület van mint legutóbb, s az is tetszetős, hogy a pálya mentén űrhajók is repkednek vagy éppen vasút megy, ám mindezek ellenére nem tűnik az egész jobbnak mint az elöd – cseppet sem éreztem, hogy ez most úgymond a valóság. Ha az értékelőnkre pillantotok, nyilván fel is tűnik, hogy az XG2 most kevesebb százalékot kapott, mint az első epizód, holott jó pár pluszt felsoroltam a fentiekben. A helyzet a következő: az Extreme-G 2 ugyan jobb lett, de csak éppen annyival, amennyit az azóta eltelt egy év megkövetel. Ma már létezik ugyebár egy Wipeout 64, és meg kell mondjam, szerintem még az F-Zero X is előbb helyezkedik el a képzeletbeli ranglistán.

V.Z.

EXTREME-G 2

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ JÁTSZHATÓBB, KÖNNYEBB MINT AZ ELŐD

× NINCS SEMMI BENNE, AMI A KONKURENCIA FÖLÉ EMELNÉ

85%

LÖKD IDE A POTROHOD, BÉBI!

A helyszín: egy vidéki táj valahol Angliában, 2010-ben. Úgy tűnik, minden békés, de ez csak a látszat!



Az emberek ugyan még nem fedezték fel, de egy természeti katasztrófa van előkészülőben. Valamilyen felelőtlenül kiöntött vegyi anyag különös mutációt hozott létre a rovarok körében, s az így megfertőződött bogarak különlegesen agresszívekké váltak. A földi rovarok teljes kihalását eredményezheti ennek a gyilkos fajnak az elterjedése, me-



lyet csak úgy neveznek: Herd. A Herd mutánsok a normális fajok módszeres kiirtásán fáradoznak, s a leméászárolt bogarakat a saját egyedeikkel pótolják. A közönséges poszméhek ebben a helyzetben a titkos fegyverüket vetik be: a BUCK projektet. Egy veterán harcost választanak ki, akin genetikai módosításokat hajtanak végre, minek eredményeként egymaga képes szembeszállni több millió Herd mutánssal. A harcos neve: Buck Bumble.

A tavalyi év végén valahogy elsiklottunk a Buck Bumble mellett, pedig hát tény, hogy nem a legrosszabb shoot'em upról van szó. Bár meglehetősen furcsa egy méhecskével repkedni, de legalább egy kis változatosságot visz a lövöldözős anyagok közé. Zümmögő dongónkkal fűszálak, virágok, cserepek, kerti csapok között szlalomozhatunk, szennyvízcsatornákba repülhetünk be, s meglepő módon egészen modern fegyverekkel vehetjük fel a küzdelmet. Mert hát ezek a 21.századi méhek igen fejlettek technikailag: lézerpisztollyal, golyószóróval sorozhatjuk az ellent, sőt villámfegyverrel rázhatjuk meg őket, s olykor nukleáris bombákat hurcolhatunk a Herd bázisokra. Mondjuk az ellenfelet sem kell félteni: a földről hangyák köpködnek savat, bogarak és hernyók lövöldöznek, míg a levegőből darazsak próbálják a fullánkjaikat belénk mélyeszteni.

Húsz küldetés vár ránk, melyek persze egyre nehezebbek és összetettebbek. Egy teljes szektor megtisztításával kezdjük a feladatainkat, majd radarok megsemmisítésével, illetve a saját bázisunk megvédésével folytatjuk – utóbbi esetben elsőként lesz dolgunk bom-



bával, amit történetesen a Herd harcosok helyeznek el a bázisunkon, s nekünk kell "lakott területen kívülre" vinnünk. A bombákkal különösen kell vigyázni, ugyanis nem szabad leszállni velük – Buck csakis a célpont felett engedni el őket. Ráadásul megesik, hogy a bombák időzítővel vannak ellátva. A robbantás után aztán hasonlóképpen folytatódik



az egész: megsemmisíteni egy felderítő tornyot, mutáns hernyóknak látni el a baját, felrobbantani egy parancsnoki épületet, és így tovább.

Ha valami dicséretes a játékban, hát az az irányítás: az analóg irányítóval maradéktalan a 3D-s mozgásszabadság. Az A-val bogarunk szárnyait hozhatjuk rezgésbe, a B-vel pedig a "féket" kapcsolhatjuk be. Ha a kettőt együtt nyomjuk, akkor emelkedünk. A fegyvereink közül bal és az alsó C-vel választhatunk, majd a ravaszt meghúzni a Z-vel lehet. A további C gombokat számba véve: ha el akarunk kerülni egy támadást, a jobb C-vel egy hurkot írhatunk le. Végül a felső C sem marad kihasználatlanul: a segítségével közelebb hozhatjuk hősünket a kamerához, s így némileg könnyebb lesz a célzás. (Viszont nem nagyon látni be a terepet.)

Egy méh számára alapvető fontosságú a virágok nektárja, s ez Buckra is vonatkozik. Ha csökken az energiánk, a harangvirágokból kicsöpögő nedűvel tudjuk pótolni. Amint már utaltam rá, vehetünk fel fegyvereket is. A fegyverek hollétét villogó fénybурkok jelzik, hasonlóan kerek pontokhoz, melyek – mily meglepő – plusz pontokat jelentenek. (10.000 pontonként egy jutaloméletet kapunk.)

A játék valamennyi helyszíne szektorokra tagolódik, amik közt az átjárást kapuk és teleportok biztosítják. A kapuk kinyitásához vagy ki kell lőni az összes ellenfelet, vagy a kék energiapajzzsal védett eszközöket kell elpusztítani. A teleportokkal is hasonló a teendő: ezek szintén az ellenfelek megsemmisítése után lesznek aktívak. Vannak továbbá olyan kapuk is, melyeket kulcsok nyitnak: a kulcsokat az esetben több darabból kell összerakni. Az említett teendők és szabályok begyakorlásához egyébként a Training indítása javasolt.

Befejezésül két tipp: a hosszú csövű ágyúkat igen könnyen kicselezhetjük, ha olyan közel repülünk hozzájuk, hogy egyszerűen nem tudnak becé-



lozni minket. A falra szerelt ágyúknál pedig még könnyebb a dolgunk, hiszen könnyen felfedezhetjük, hogy éles szögben nem tudnak elfordulni.

DE HOL VAN MAYA, A MÉHECSKE?

Nos, ennyit a Buck Bumbleről – pontosabban azért még jöjjön egy sommás értékelés. A klassz irányítással a légi csaták remek hangulatúak – kiváltképp, amikor a kilőtt darazsak (mint egy második világháborús repülő) jellegzetesen búgva csapódnak a földbe. Két irányító megléte esetén ráadásul rendezhetünk párbajokat is. Kár, hogy a grafikáról már kevésbé tudok jót mondani: mindössze egy-egy talicska vagy ásó az, ami újdonságként hat a sok zöld domb között. A tereptárgyak helyett inkább a ködeffektust mérték igazán bőkezűen. Elég nagy hiányosságnak tartom továbbá azt is, hogy állást tölteni sajnos csak memóriakártyáról lehet. Főként hogy nincs folytatási lehetőség, ami nélkül pedig játszhatatlanná válik az anyag. Mellesleg az is nagy "okosság", hogy életvesztés esetén mindig elölről kezdjük az adott szintet...

V.Z.

BUCK BUMBLE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE B O N A

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ AZ IRÁNYÍTÁS NEM IS LEHETNE JOBB
× EGYSZERŰ GRAFIKA

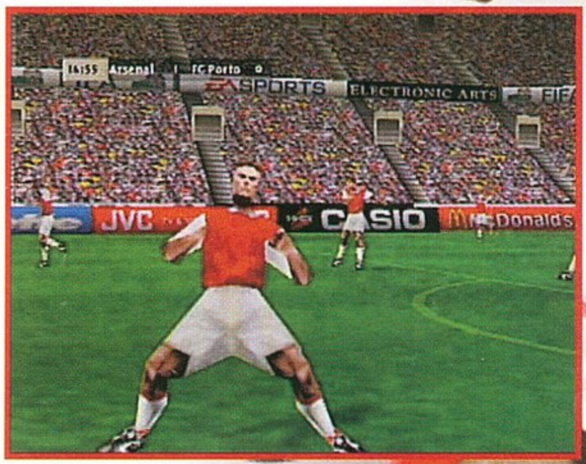
77%

A LEGJOBB N64-ES FOCI!

FIFA 99

Kár, hogy az év 365 napból áll, és nem mondjuk hétből. Akkor az Electronic Arts hetente jelenhetne meg az új, úgymond "updatált" sportjátékaival. Na de tegyük félre az iróniát, ugyanis a FIFA focit illetően lehet, hogy tényleg nem ártana sűrűbben kijönnie egy-egy újabb kiadásnak – eddig minden évben egyre jobb és tökéletesebb verziók láttak napvilágot. Emlékeztek még a siralmas FIFA 64-re? Hol van attól már a tavalyi év Road to World Cup-ja, vagy még inkább a World Cup'98!?

A FIFA'99 úgy tűnik, (szerencsére) folytatja az említett kedvező tendenciát. A motion captured mozgásoknak most már akkora tárházából válogat a program, hogy a játékosokról nehéz el-



hinni, hogy nem hús-vér emberek. Az örömünnepeken kívül például olyan kísérőjelenségeknek is tanúi lehetünk, mint amikor bosszankodnak a kapu fölé lőtt labda miatt, vagy amikor a gólt kapott kapus alaposan lehordja a hátvédeket. Szóval még kifejezőbbek a mozgások, ami mellett ráadásul több a speciális mozdulat (például durvábban lehet lökdösődni), kisebb reakcióidő a gombok lenyomása után, még több az opció, és még jobb a kommentálás, azaz



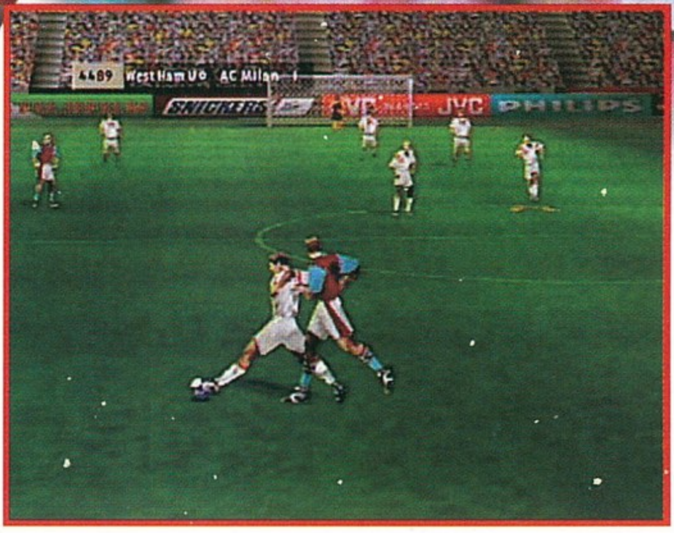
már nem tűnik annyira beprogramozottnak a szöveg. (Bár ez a magyar ajkúaknak nem sokat jelent) Tömören számot vetve ennyi lenne a fejlődés.

A prezentálás – mint mindig – ezúttal is maximálisan profi, a zenés betétet például a Blur és a Chumbawamba után most Fatboy Slim szolgáltatja. Persze a zenénél sokkal lényegesebb, mit találunk a menüben! A lehetőségeink (pontosabban azoknak az ikonjai) két körben helyezkednek el. Akit teljesen hidegen hagy, milyen csapattal játszik, s csak minél előbb rúgni akarja a bőrt, annak a Quick Start opciót kell indítania. Amennyiben azonban a csapatválasztást sem akarjuk elhanyagolni, a Friendly-re, azaz a barátságos mérkőzésre kell rábökni, ahol aztán még stadiont, sőt napszakot, időjárást és egyebeket is beállíthatunk. A komoly játék a Seasonnál kezdődik. Először is többféle kupa



megnyerésével próbálkozhatunk: ezek között választható a Bajnokok Ligája, a Kupagyőztesek Kupája, és az UEFA kupa. Játszhatunk a nemzeti ligákon belül is: a Bundesligától kezdve az English Premier League-ig tizenkét ország klubjai állnak rendelkezésünkre. (Többnyire azok az országok, amelyekben üzletileg sikert vár el az EA.) Az eredeti kupákon és ligákon kívül plusz még kreálhatunk az ízlésünknek megfelelő egyedi szezonokat is (Custom) – ez szintén egy újdonság. Na de lépjünk tovább! A Golden Goal egy meglehetősen érdekes játék. Meghatározhatjuk, mennyi gólt kívánunk, és a játékidő addig fog tartani, amíg az előírt kvótát nem teljesíti valamelyik csapat. Végül a "normál" játékmódok közül az utolsó a European Dream League, ahol Európa 20 legjobb klubcsapata méri össze az erejét.

A főmenü másik oldalán a Training az első. Választhatunk, hogy támadók avagy védekezők akarunk lenni, majd annak megfelelően gyakorolhatjuk a büntetőket, a szabadrúgásokat és a szögleteket, továbbá edzőmérkőzést is indíthatunk. Bár tréningről van szó, ez a játékmód is teljesítményorientált: a gép minden kudarcot az ellenfél javára ír, legyen az például egy kapufára lőtt büntető.







A játék egyik legnagyobb erőssége a Team Management, azaz a csapat menedzselése. A kezdőcsapat felállítása, a stratégia megadása, a szöglet- és szabadrúgások elvégzőinek kiválasztása, továbbá az új játékosok vétele nagyban befolyásolják a csapat teljesítményét. A program egyébként igen bőkezűen állapítja meg a klubok vagyonát, már legalábbis annyiban, hogy az egészet elkölthetjük új játékosokra. Érdekes például látni, amint del Piero rúgja az MTK-nak a gólokat...

A főmenü az elmondottakon kívül tartalmaz még néhány extra lehetőséget is, olyanokat, amilyenekkel a kreatívabb focirajongók is kiélhetik a vágyaikat. A Team Edittel saját, új csapatokat lehet alkotni, melynél magunk választhatjuk ki a mezek színétől kezdve minden fontos jellemzőt. A Player Edittel pedig akár vadi új játékosokat nevezhetünk meg, illetve "képezhetünk ki": az emberek fizimiskáján kívül megadhatjuk, milyen pozícióban játszanak majd, vagy ami igazán emberivé teszi őket: az agresszivitásuk mértékét is meghatározhatjuk.

Az irányítás nagyjából változatlan a World Cup'98 óta, ami alapjában véve nem rossz, de talán nem ártott volna, ha az alkotók az ISS Soccer megoldásain is elgondolkodnak. Ezzel főként arra célzok, hogy a manuális játékosválasztás eléggé idegesítő. Nem értem, miért nem lehet a kijelölésnek automatikusan mindig a labdához legközelebbi fickóra ugrani. A futás gombja pedig úgy érzem, túlzottan is hasznos. Elképesztően könnyű taktika, ha lefutjuk az ellenfelet, beadjuk a szélről a labdát, mire szinte már el is könyvelhető a gól...

A FIFA'99 az eddig megjelent FIFA játékok közül nyilvánvalóan a legjobb, ám ettől függetlenül lehetett volna jobb is. Szebb játékosok, kifinomultabb árnyékok: megannyi dolog, melyek színesebbé teszik az élményt, de nem elég csak a "homlokzatot tatarozni". Esztétikai szempontból már nagyon erős a játék, ám a játszhatóságon is illene csiszolni egy kicsit, és akkor végre egy méltó vetélytársa lehetne az ISS Soccernek.

V.Z.

FIFA'99

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE
✓ RENGETEG AZ OPCIÓ ÉS A BEÁLLÍTÁSI LEHETŐSÉG
× A MANUÁLIS JÁTÉKOS VÁLASZTÁSON IDEJE LENNE VÁLTOZTATNI

90%

Csevegő

Helló Csevegők! Remélem, most, hogy elérkeztetek a magazin végére - kivéve azokat, akik itt kezdik az olvasást - meg vagytok elégedve az áprilisi szám tartalmával. Jöjjön akkor egy kis levezetés, móka, vígság, kacagás. A Csevegő illusztrációját a magyarországi Manga - és persze Dragon Ball Z - rajongók oszlopos tagja, a Manga gyűjtők krémjének vezetője, s egyben szellemi atyja, X.Y. készítette. Igen, X. Y., mert gyakran beszélek ugyan vele, sőt, én kértem meg a rajz összedobására, de sajnos olyan öreg vagyok, hogy a nevét elfelejtettem. Imre, István, Józsi vagy valami más. Szóval öregfiú, ha addig találkozunk, a következő számban NAGYBETŰVEL emelem ki a nevedet. De a rajz baró...

Kedves Martin, Bagó Peti és 576 Konzol Team!
Szeretném bejelenteni, hogy szerintem Magyarország első embere vagyok, aki a Resident Evil 2-ben elérte a Superior fokozatot. Mivel nem vagyok önző ember, és szeretném, ha más is elérné, elárulom, hogy kell:
- Ne ments, ne használj elsősegély spray-t, és a kemény fegyvereket is mellőzd.
- Ne turbózd a fegyvereket.
- Ha Claire-rel vagy, használd a nyílpuskát.
- Az aligátort ne a palackos trükkel, hanem fegyverrel öld meg.
- A játék kezdetekor ne kezd el futni, hanem annyi zombit ölj meg, amennyit csak tudsz.
- Az összes ellenfélnél a nehezebb megoldást válaszd.
- Próbálj meg 1 óra 55 perc alá menni.
Ha elérted az S fokozatot megnézhetsz egy több, mint 15 perces animációt hőseidről, melyben kiderül... Magyar Tibor, Budapest
Tibor, le vagyok nyűgözve! Tudomásom szerint tényleg te vagy az első, sőt, még az Inerneten sem, és még az amerikai-angol magazinokban sem találkoztam senkivel. De elég komisz vagy, mert egy szót sem szóltál arról, hogy milyen az a bizonyos film. Legalább egy mentett állást küldhettél volna. Ha eddig nem sikerült előhoznom - pedig elég jól nyomom az Evil-t - akkor sajnos ezután sem tudom majd.

Helló Martin!
Az újság nagyon frankó. A Medievilről írnék: hogyan kell megszerezni a csirkecomb dobáló fegyvert. Nos, a negyedik pályán szerezzétek meg a bunkót és menjetek vissza a hármas pályára. Menjetek arra a nagy hegy tetejére, ahol egy kis lárva van. Ez kb. a pálya legelején lesz. Menjetek itt balra, ha jól emlékszem. Vegyétek elő a bunkótokat és törjétek szét a követ a kis tűznél. Menjetek be, de először verjétek bele a bunkótokat a tűzbe, mire az meggyullad. Bent menjetek fel a lépcsőn, ott egy szobába kerülünk, aminek közepében levő kis bigyuzba verjétek bele a bunkótokat (csak akkor, amikor ég). Erre felnyílnak a kapuk. Az egyik mögött egy olyan tárgyat találsz, amiben egy sárga karika van, benne egy csillaggal. Utána egy olyan pályán, ahol békák ugrándoznak és növények mérget köpnek feléd, keresd meg a fazekat. A fazékban valami zöld lé van, használd rajta az előző pályán megszerzett tárgyakat. Erre megjelenik egy boszi. Miután összekicsinyít, elkerülsz egy hangyabolyba. Itt szedd össze a megadott mennyiségű barna bigyuszokat. Utána találj ki a labirintusból. A jutalmad a csirkecomb fegyver lesz. Somogyi Richárd, Budapest
Kösz Ricsi. Erre sem jöttünk rá. Remélem, hogy sokan hasznosítják a tanácsaidat. Hiába, mi sem vagyunk tökéletesek.

Helló Martin!
Először is gratulálni szeretnék ehhez a fantasztikus újsághoz. Egy kérdéssel fordulok most hozzád, s remélem több ember nevében kérdezek most tőled. Kérlek írd meg, hogy DB játék lesz-e PSX-re, s hogy mikor? Előre is köszi: Kovács Zoltán, Szentes.
Jelenleg két Dragon Ball Z játék van PSX-re, mindkettő japán NTSC verziójú. Az európai 3D-s verekedős változat nyáron jön ki. Többet sajna nem tudok...

Hi!
Én most írok harmadszorra és elárulom az eddigi titkos alteregóimat: Scorpion, Batman, Thomas Magnum. De az eredeti: Tokodi Sándor. Az újság baromi jó, de hiányolom a több oldalt, a posztert és a CD mellékletet is. Tudom, most jön, hogy a N64-esek miatt nem lesz. De szerintem legyen, mert jó és szép. Na, de hagyjuk a témát, és evezzünk más vizekre. Képzeld Martin, megvettem a Station című angol újságot és leírok pár CD-t ami most lesz aktuális. Warzone 2100, Rainbow Six, Driver, Carmageddon 2, Wing Over 2, Twisted Metal 3, Africa Rally, Street Fighter Zero 3, Le Mans 24 Hours, Ehrgeiz, Vigilante 9. Ennyit tudok, többet nem.
NO, ÉN ITT MOST KÉT DOLGOT IS TUDOK. 1. MIUTÁN ÁLTALÁBAN A HÍREK ENGEM IS NAGYON ÉRDEKELNEK ÉN IS MINDENT EL SZOKTAM OLVASNI, AMIT CSAK LEHET. ÉS MIVEL NEM VAGYOK EGY ÖNZŐ TÍPUS, A LEGÉRDEKESEBBEKET (AMIHEZ JÓ KÉP VAN) VISZONT IS LÁTHATJÁTOK A HÍREK ROVATBAN. NAGYJÁBÓL ANGOLUL IS ÉRTEK, EZÉRT LE IS TUDOM ŐKET FORDÍTANI. NA. ITT LÉP BE A 2., SZÁMÚ PROBLÉMA. A KÜLFÖLDI ÚJSÁGOK LEGALAPVETŐBB PROBLÉMÁJA, HOGY SOK BENNE A NAGYON FORRÓ HÍR, AMI SAJNOS NAGYON SOK ESETBEN TALÁLGATÁS, VAGY CSAK KEVESET FEDI A VALÓSÁGOT. ERRE MEG CSAK RÁKONTRÁZNAK AZ IDŐKÖZBENI MÓDOSÍTGATÁSOK... SZÓVAL, AMIT TUDNI ÉRDEMES, AZ ÁLTALÁBAN NÁLUNK IS MEGTALÁLHATÓ. BAGÓ

Helló Martin és Bagó Peti!
Volna néhány kérdésem hozzátok.
1., Nekem van egy PC-m és egy Gameboy-om. Érdemes-e egy Gameboy Color-t venni, vagy pedig tovább gyűjtsek egy PSX2-re, esetleg egy Sega Dreamcast-re?
Gyűjtsél PSX2-re, de nagyon gyűjtsél, mert sokba lesz. Jó, annyira azért nem.
2., Mikor fog, nagyon körülbelül megjelenni a PSX2? Hát a Dreamcast?
A DREAMCAST MOSTANI ÁLLÁSOK SZERINT 1999 SZEPTEMBER 23.-ÁN KERÜL AZ EURÓPAI PIACRA, EZÁLTAL MAGYARORSZÁGRA IS. A BEVEZETŐ ÁR 80 EZER FORINT LESZ. EZ TARTALMAZNI FOGJA A GÉPET, A HOZZÁTARTOZÓ KÁBELEKET ÉS EGY DEMO CD-T. MEGJELENÉSEKOR 10 JÁTÉK LESZ HOZZÁFÉRHETŐ, KÖZTÜK OLYAN NEVEK, MINT AZ ECCO THE DOLPHIN 3D (A TITKOS MAGYAR PROJECT), A SEGA RALLY 2, VAGY SOUL CALIBER A NAMCO ESZMÉLETLEN SZÉP VEREKEDŐS JÁTÉKA. MINDAZONÁLTAL 2000 SZEPTEMBERÉBEN MEGÉRKEZIK A PSX2 ÉS AKKOR AZTÁN JAJ MINDENKINEK!!! - BAGÓ
3., Melyiket érdemesebb megvenni, magyarul, melyik a jobb? Mit tudsz a két géptípusról, kb., mennyibe fognak kerülni? Ezekhez is fogtok majd írni ismertetőket/leírásokat? Hány bitesek? Továbbá szeretném közzé tenni, hogy véleményem szerint az újság tök spéci. További jó újságírást kívánok. Tisztelettel: Zahorák Attila, Budapest
Ugye ezt nem komolyan kéred? Oké, akkor távirati stílusban: amit a DC-ról jelenleg tudni kell, az benne volt a 11-es számban. Mindkettőről írni fogunk. Szerintem PSX2-t érdemes venni. Lesznek leírások is. 128 bitesek.

A HÓNAP LEVELE

Amikor ezt a levelet olvastam végleg rájöttem, hogy érdemes főszerkesztőnek lenni. Kösz Kaszman úr (Budapest) a poént, majomma röhögtük magunkat a Bagó gyerekkel! Csak így tovább! De talán el sem hiszed, hogy "formaleveleid" többségének ikertestvérei nap mint nap landolnak az asztalomon. Csak a nevek nem stimmelnek. Úgy döntöttünk, hogy mivel így tönkrevágtál minket ezzel a nevettetéssel, küldünk neked egy Monaco GP baseball sapkát. Lesd a postást...

1.,
Na idefigyelj Martin!
A Bagó nagyon szarul ír, néha azt állítja, hogy azt írta ő, amit te írtál, például a Dreamcast-os cikk. Egyébként pedig miért nincs POSZTER és CD, ami azért 576 Ft-ból bőven kijönne. És Márton Csabával se legyen több interjú. Remélem a következő újság, már ezek alapján lesz elkészítve. Remélem szimpatikus volt a levél.
Vélemény Ákos, Felsőközéplapátfalva

2.,
Jó napot, kedves főszerkesztő Úr!
Sokakkal ellentétben az újsággal nekem semmi bajom, Például én veszem az 576 Kbyte-ot is, avval sincs bajom. Habár CD lehetne és Poszter is. És múltkor kiszámoltam, hogy a 200 oldalas angol KONZOL + CD kint annyiba kerül az ottani fizetéshez képest, mint itt az 576 KONZOL az itteni fizetéshez viszonyítva CD nélkül. Ugye megértettél?
Szász Marci, Alsószépfülöplak

3.,
Szióka Martin!
Én lány vagyok és a lányok igen is szeretnek játszani. És kapásból tudok még egy lányt, aki szeret játszani. És a kislányom is szeret játszani. Csókolunk.
Pamela Anderson, Budapest

4.,
Jó Napot!
Azt a kötésmintát szeretném ha még egyszer leközölnék.
Hetvenes Éva, Hatvan

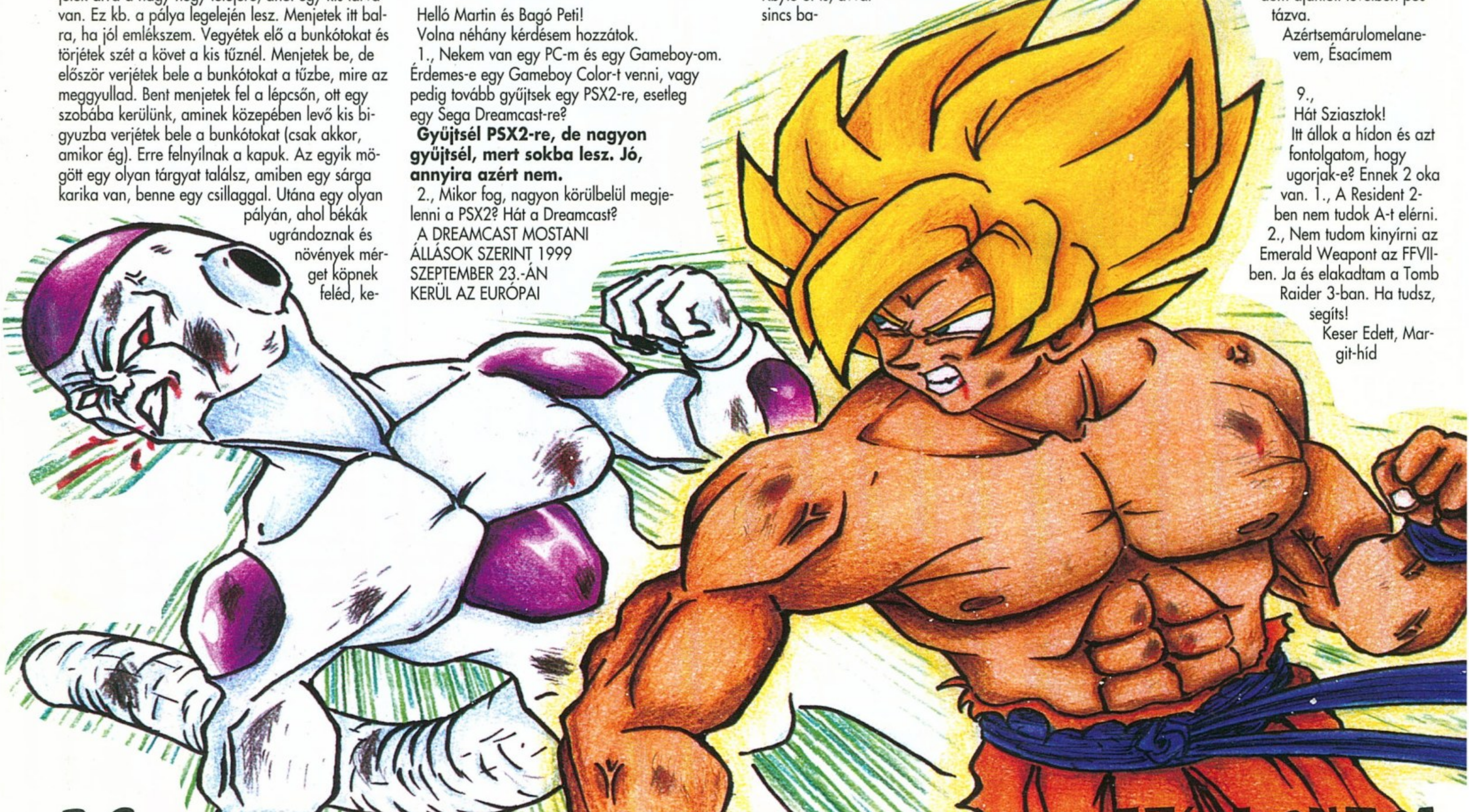
5.,
Hello Martin!
Az új arcokat dobd ki mind és vegyél fel engem, mert én kib*szott jól fogalmazok.
Fog Almazó, Ópusztaszer

6.,
Szevasz 576!
Martin van egy kérdésem: Érdemes-e venni még NES-t? És mi az a PSX? Tesztelő szeretnék lenni!!!
Ábránd Ádám, Rózsadomb

7.,
Csövi!
Csak annyit, hogy a kövi DEMO CD hány CD-s lesz? Köszi!
Kér Dés, Határút

8.,
Csá Martin!
Pontokba szedem jó?
1., Hogy lehet ezt a WC papírt újságnak hívni?
2., A Playstation Official sokkal jobb, mert az 200 oldalas. Mert ahhoz van CD-m. Mert abban van reklám. Mert nem tudok angolul.
3., Vehetnél már egy külföldi lapot is, hogy meglásd, hogyan kell profin, jó anyagból csinálni egy újságot.
4., Azért elküldtem egyet, remélem tanulságos.
5., Az új tesztelőktől mindenki jobban ír, hogy lehetett ilyeneket találni.
6., A final fantazi hét olyan sz*r, hogy csak na. Hogy lehet egy játéknak 100%-ot adni, amiben 2 csávó beépül egy harmadikba.
7., Itt van a Tyrant a szobában, és ha nem teszel be a Csevegőbe, akkor elküldöm ajánlott levélben postázva.
Azértsemárulomelanevem, Ésacímem

9.,
Hát Sziasztok!
Itt állok a hídon és azt fontolgatom, hogy ugorjak-e? Ennek 2 oka van. 1., A Resident 2-ben nem tudok A-t elérni. 2., Nem tudom kinyírni az Emerald Weapont az FFVII-ben. Ja és elakadtam a Tomb Raider 3-ban. Ha tudsz, segíts!
Keser Edett, Margit-híd



576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

TELEFONSZÁMUNK : 35-90-576

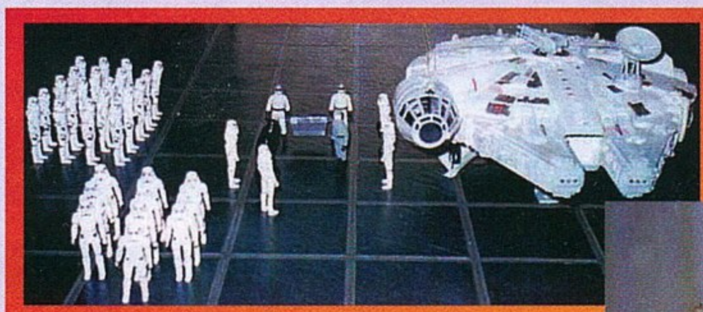




576 KBYTE A PÓLUSBAN!

Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)









STAR WARS

Megunt **Star Wars figuráidat és kiegészítőidet megvásároljuk**, vagy értékegyeztetéssel az **576 KByte shop** áruválasztékából bármely játékra elcseréljük!

Érdeklődni hétköznap munkaidőben (8-16 óra között): 349-48-47

576 KBYTE A MAMMUT BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN

Budapest, II. kerület,
a Széna téren
2.emelet, a Libri
könyvesbolt mellett
Telefon: 345-80-76





MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot.......................példányban
Megrendelő neve:...
Címe:..
....
Irányítószám:..
Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós árainak csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576 KByte


A LEGHÍRESEBB PC & PSX & N64 JÁTÉKOK AKCIÓ FIGURÁI
MÁJUSTÓL AZ 576 Kbyte BOLTJAIBAN!
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
ZELDA
MARIO KART
SPAWN
CRASH BANDICOOT
STAR WARS
BONE
DRAGON BALL Z
FINAL FANTASY
QUAKE
QUAKE II
QUAKE II
QUAKE II
QUAKE II
DUKE NUKEM
RESIDENT EVIL
ARTICULATED FIGURE REMOVABLE FROM BASE!
TOMB RAIDER
TUROK
MORTAL KOMBAT
DINOSZAURUSZOK
TOMB RAIDER
I SSN 1417-9296
9 771417 929000